
EXTRA 1001 SECRETOS
MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES
N.º 28 550 ptas./3,31 €
PlayStation Power
La autoridad en lo
ESPECIAL
DIE HARD TRILOGY 2
¡McClane ha vuelto!
UATRO CONCURSOS FANTÁSTICOS
15 juegos Colin McRae Rally
30 juegos Syphon Filter
5 juegos + 15 mochilas Croc 2
orteo Silent Hill y Global Game
TRUCOS
Driver
Syphon Filter
Evil Zone
UEGO DEL MES
G-Police 2
Psygnosis te muestra tu nuevo futuro!
MC
00028
8 414090 122771

30 Septiembre 1999 N.º 28

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora:
Ana Cris Gilaberte



Técnico:
Arnau Marín



Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Sonia Ortega, Carlos Robles, Albert Font, Roser Colet, José Luis Coto

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 550 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 550 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.200 ptas. España; 5.761 ptas. Europa y 8.360 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)



Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

JUEGO DEL MES



DIE HARD TRILOGY 2



Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.



Virus

Legend



Bomberman



Patrullar por los aires y demás

G-Police 2

PlayStation Power ¡Genial!

Disponible: **Septiembre**
Precio: **7.490 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Menudo principio

● En cuanto pongas el juego en la consola, te darás cuenta que estás ante una verdadera superproducción. La presentación te dejará boquiabierto. Se trata de una larguísima secuencia animada (seguramente la más larga para PlayStation), que te introducirá en la acción. Todo gracias a los fenomenales dibujos, el maravilloso doblaje al español y sobre todo a la animación de los personajes. No te pierdas un solo detalle del movimiento de los policías.

▲ Los G-Police se han puesto en marcha para acabar con el sindicato del crimen.



◀ Uno de los jefazos. No desobedezcas nunca sus órdenes.

▲ Las chicas también son guerreras.



▲ Estás ante una de las presentaciones más largas y trabajadas de la historia de los videojuegos.



◀ En esta aventura tecnológica, aparecen todo tipo de robots.



▶ El juego siegue en la línea oscura de su antecesor.

Psygnosis vuelve para recuperar el honor perdido con una segunda parte llena de novedades

La historia de Psygnosis es más que curiosa. No hace ni dos años estaba en la cresta de la ola, gracias a lanzamientos del tipo *Wipeout*, *Destruction Derby 2* y a las dos primeras entregas de *F1*. Parecía que su reinado no iba a tener fin cuando empezaron a aparecer títulos de dudosa calidad como *Rascal* o *Shadow Master*. Fue entonces también cuando vieron la luz juegos tales como *Colony Wars* o *Monster Trucks*, que pese a su calidad no gozaron de la aceptación merecida.

Hoy día, parece que los chicos de Psygnosis se encuentran en un momento crucial y el lanzamiento de títulos de calidad como *Wipeout 3* o el que ahora nos ocupa pueden darle un nuevo empujón hacia el lugar que se merecen. Hará algo más de un año que apareció un juego llamado a ser un bombazo. Su puesta en escena era inmejorable y gracias a la intro y a sus increíbles gráficos se le colgó el adjetivo de superproducción. Su nombre: *G-Police*. La acción te situaba en un mundo futuro en el que un grupo terrorista intentaba hacerse con el control.

Los inmensos y detallados gráficos tridimensionales, los alucinantes efectos de luz y la libertad de movimientos que ofrecía lo convirtieron en un verdadero número uno. Aunque su desarrollo no era más que el de un simulador de vuelo, que, eso sí, ofrecía total libertad de acción y un montón de misiones. En nuestro país no triunfó como lo hizo en otros lugares, debido quizá a que no estaba traducido y a la poca publicidad que recibió.

El año de las luces

Ahora nos llega la nueva entrega de aquella pequeña joya y lo hace con muchas novedades. Sus creadores se han dado cuenta que, en un año, los juegos de Play han avanzado mucho y que títulos como *Armored Core*, *Brahma Force* y *Omega Boost* han cosechado grandes éxitos entre los jugadores de PlayStation.

Es por esta razón que Psygnosis nos ofrece un juego que, sin olvidarse de los parámetros básicos de la primera entrega, permite más posibilidades de juego y una mayor variedad.

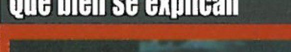
El primer, y más revolucionario, cambio lo encontrarás en los vehículos que podrás pilotar en el juego. Si en la primera parte sólo podías manejar dos



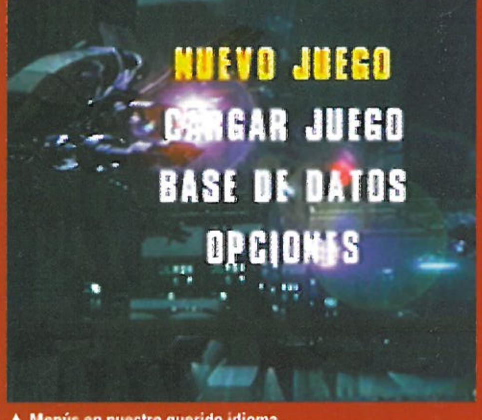
«Si se ha superado el desarrollo con las nuevas naves y con misiones algo diferentes, la mejoría afecta, también, al apartado gráfico»

Juego del mes

G-Police 2: Weapons of Justice



Qué bien se explican



▲ Menús en nuestro querido idioma.

● No hay nada mejor que enterarte del argumento de un juego. Es fantástico conocer todos los matices de la acción para finalizarlas sin problemas. La primera parte del juego no permitía esta posibilidad, pero ahora los problemas de entendimiento han desaparecido. *G-Police 2* está completamente traducido y doblado al castellano. Y no se trata de un doblaje de esos que más vale ni comentar, sino de un verdadero trabajo de profesionales. Gracias Psygnosis.

▲ Cada detalle de las misiones está perfectamente explicado al empezar las mismas.

▲ El armamento también tiene su explicación correspondiente. Con todo lujo de detalles.

▲ Sigue atentamente las instrucciones de entrenamiento.



▲ Puede que recibas cierta información en medio de la acción.

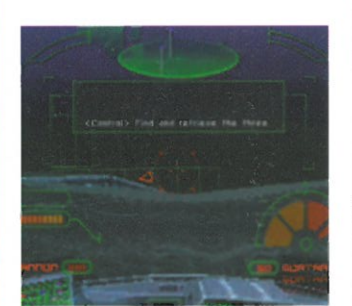
helicópteros (Havoc y Venom), en esta segunda entrega el número aumenta hasta cinco, hecho que aporta una nueva dimensión a la acción del juego. Bajo el nombre de Rhino se esconde una especie de tanqueta ideal para atropellar enemigos a ras de suelo. Es un coche rápido y sobre todo muy potente, que no se detendrá ante nada ni nadie.

El otro aparatejo terrestre recibe el nombre de Raptor, y es nada más y nada menos que un robot del estilo de los que protagonizan las batallas en El Imperio Contraataca. Con dos poderosas patas y unos brazos llenos de las armas más potentes, Raptor es una buena opción para deslizarte suavemente por la ciudad. Este vehículo es, sin lugar a dudas, el más interesante de la aventura.

El último se llama Corsair. Es una nave que te permitirá lanzarte al espacio y atravesar diferentes zonas. Con él tendrás la sensación de estar participando en una partida de *Colony Wars*.

A través de 30 fases diferentes y con un total de 25 tipos de armas, la aventura es un complejo compendio de misiones que te hará exprimirte el cerebro hasta límites que ignorabas pudieran existir.

Éstas, aunque bajo la sombra de la simulación, siguen siendo básicamente misiones del género *shoot 'em up*.





Un avance significativo

Si se ha superado el desarrollo con las nuevas naves y con misiones algo diferentes, la mejoría afecta, también, al apartado gráfico. Aunque sigue las directrices marcadas por la primera parte, los escenarios de *G-Police 2* están más detallados y son infinitamente más ricos. Lástima que siga mostrando un aspecto demasiado oscuro y esto impida una mayor diferenciación de una ciudad a otra. Pero esto son menudencias si las comparas con el excelente acabado gráfico que muestra este título.

En definitiva, un juego que puede marcar una época y que, sin ser la octava maravilla, sí que es de lo mejorcito en este tipo de programas. Vale la pena que te hagas con un ejemplar. PSP



Estás ante un juego excelente; variado, lleno de detalles, rápido y con un montón de horas de juego por delante. Si te gustó la primera parte, su secuela te encantará, y si no te gustó, inténtalo de nuevo.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Supera con creces a su antecesor	− Sigue siendo oscuro
+ Los nuevos vehículos son una gozada	− Antes de tomar un vehículo nuevo, deberás cumplir muchas misiones
+ Muchas y variadas misiones	
+ El aspecto gráfico es muy bueno	
+ La presentación te quitará el hipo	

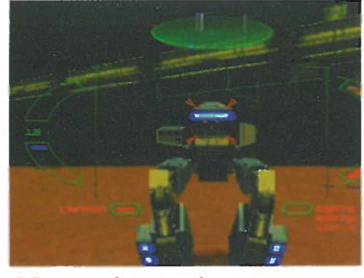
Puntuación 91%

Apuntar es sencillo

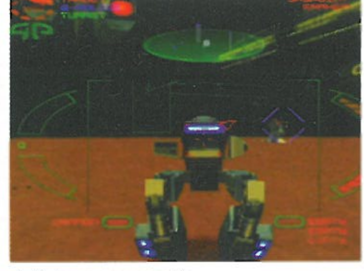
● Uno de los puntos fuertes del juego está en los innumerables puntos de mira e indicadores que ofrece el juego. Los hay automáticos, manuales y para localizar vehículos cooperantes. En un juego que combina la simulación con el *shoot 'em up*, este elemento es importantísimo, y en *G-Police 2* está muy, pero que muy bien resuelto.



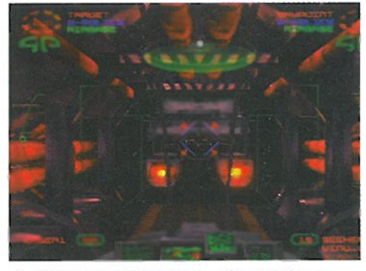
▲ Las cruces rojas apuntan al enemigo. Las verdes escanean la zona.



▲ Los marcados con azul son tus colegas.



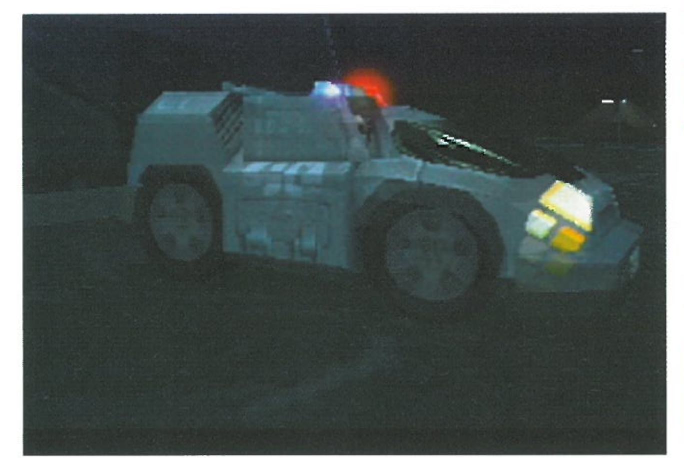
▲ No tengas compasión de estos tipejos.



▲ Esta marca azul te indicará el camino a seguir.

A ras de suelo

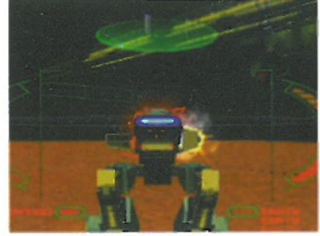
● La novedad más importante de *G-Police 2* es la posibilidad de realizar misiones a pie de asfalto. Esto es posible gracias a la inclusión de los dos nuevos vehículos terrestres. Una nueva dimensión para que no te aburras y disfrutes de una verdadera gama de posibilidades, que harán de cada misión una experiencia nueva.



▲Rhino. El vehículo terrestre más veloz y más descontrolable.



▲ Las explosiones intentarán arruinar los mecanismos de tu vehículo.



▲ El raptor es el otro personaje terrestre. Es muy poderoso.

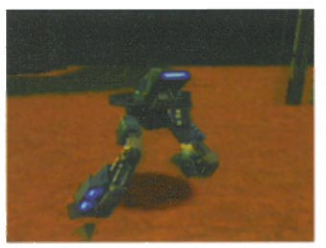


▲ Realmente se trata de un auténtico tanque.

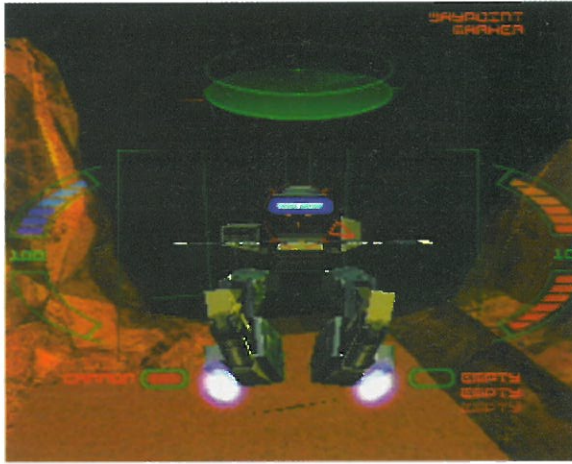
▲ Nuestro querido Rhino, sometido a las vejaciones de las tropas enemigas.



▲ El Raptor mostrando su perfil.



▲ Puedes moverte lateralmente con este poderoso robot.



▲ También podrás planear con este bichejo metálico.

También el cielo



● No es ninguna posibilidad revolucionaria, pero poder moverte por la inmensidad del cielo es, todavía, un lujo en G-Police 2. Nos encanta la libertad que permiten los dos helicópteros que aparecían en la primera parte. Además, la inclusión de Corsair, aumenta las posibilidades de diversión al máximo. El espacio infinito se te hará pequeño con esta nave, que se desplaza a velocidades de vértigo más allá de las estrellas.

▲ La mejor manera de rastrear el terreno es dándote un paseo por las nubes.

▲ El Corsair es el nuevo aparato volador de la saga.

▲ El clásico artilugio que ya aparecía en la primera entrega.

▲ Algunos efectos luminosos son una verdadera maravilla.

▲ Perspectiva externa del helicóptero.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

PRIMER CONTACTO

Una fantástica guía que te conduce por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

● Noticias

Activate '99

Se acercan Quake II, Tony Hawk, Star Trek, Toy Story 2, Wu Tang Clan... ¿Adónde vas? ¿Qué te ha hecho el pobre cerdito?

Uff! Casi no lo contamos. Pero, un momento. No. No vayáis a pensar lo peor. Simplemente es que con tanto dominguero turista por esos aeropuertos de Dios y con tanto caos aéreo, llegamos a la segunda edición del Activate —muestra organizada por Activision para presentar sus nuevos juegos— por los pelos. ¡Casi nos quedamos sin ver juegos como *Quake II* o *Tony Hawk*! ¿Podéis imaginaros el nudo que se nos puso en el estómago?

Nuestras primeras miradas fueron para *Wu Tang Clan*, un juego de lucha cuyos protagonistas son los integrantes del conocido grupo de hip-hop estadounidense del mismo nombre. Este título está basado en el motor de *Thrill Kill* (¿recuerdas aquel increíble juego que por causas inexplicables finalmente no vio la luz?) e incluye tres modos: Entrenamiento, arcade y un tercero en el que trazarás tu propio camino hasta llegar al Jefe final. Podrás escoger uno de los nueve miembros del grupo, famosos por sus excentricidades y por su interés por las artes marciales. En cuanto a su repertorio de golpes, el programa no se queda corto, ni siquiera se molesta en esconder su contenido violento. Hay 10 escenarios de lucha, en los que podrás desplegar cientos de ataques y combos diferentes, aunque también puedes optar por recorrer las 36 habitaciones que se corresponden con otros tantos puntos de impacto mortales que hay en nuestro cuerpo.

Mucho menos violento es el contenido de *Toy Story 2*, un juego que está previsto que salga a la venta a principios del año próximo, cuando se estrene la película. Es una aventura en 3-D, en la que encarnas a Buzz Lightyear y debes salvar a Woody de un incansable coleccionista de juguetes.



TM & © 1999 MARVEL

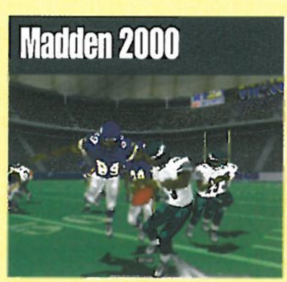




De todas las presentaciones previstas por los chicos de Activision, estábamos especialmente intrigados por saber qué se había hecho de *Quake II*, un juego que ya fue presentado el año pasado. ¿Un caso para *Expediente X*? Según nos explicaron, HammerHead, la compañía desarrolladora, desechó a última hora el motor original y tuvo que empezar prácticamente de cero. De todas formas, la espera ha valido la pena, ya que el resultado final es espectacular. Quizá los que tengan PC digan que esto no les suena a nuevo, pero se equivocan. La versión para PlayStation mantiene la atmósfera y la libertad de movimiento de la versión para PC, pero incluye algunas novedades, como varios niveles (en total son 20, distribuidos en 4 misiones) y un nuevo tipo de enemigos: una especie de arañas. En la opción multijugador podrás escoger entre el modo Deathmatch, en el que pueden participar dos o cuatro jugadores, el Teammatch y el modo Versus. Sobre los gráficos sólo podemos deciros que nos causaron muy buena impresión, sobre todo los efectos de los disparos, pero la rapidez de las presentaciones nos hizo tener que dejar el Pad deprisa y corriendo para unirnos al grupo en busca del siguiente título.

En el terreno de simuladores deportivos pudimos ver los nuevos juegos de baloncesto y hockey de Fox Sports: *NBA Basketball 2000* y *NHL Championship 2000*. Por cierto, nos encantó eso de que se pueda hacer que los árbitros sean extremadamente permisivos...

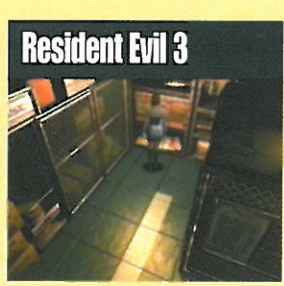
Otro de los juegos del que deseábamos conocer más datos es *Tony Hawk Skateboarding* (tienes más información en esta misma sección). Además del mejor *skater* de los últimos tiempos, podrás elegir entre otras nueve estrellas reales de este deporte, quienes han colaborado intensamente con el equipo de desarrollo para que los saltos y piruetas sean de lo más realistas. Y tenemos que reconocer que lo han conseguido. Lo que vimos en pantalla no lo haríamos en la calle ni con mil años de entrenamiento. Como lo de la suspensión en el aire no es lo nuestro (pero tiempo al tiempo), tuvimos que ver en



● Con una brillante opción arcade de NFL, podríamos tener entre manos un juego sorprendente



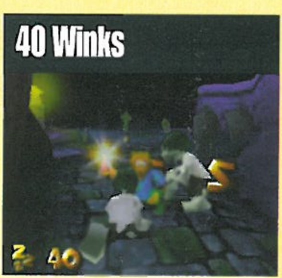
● Lo hemos visto, hemos jugado con él y ya podemos contarte cómo es. Es... ¡demasiado!



● ¿Has conseguido acabar *Resident Evil 2*? ¿Te apetece un poco más de carnaza para *zombies*? Aquí tienes un juego más grande, mejor y más sangriento...



● Estarías completamente loco si ignorases este juego de carreras lleno de colorido directamente salido de Haarlem. El que está en Holanda, por si te lo estabas preguntando



● En GT Interactive creen que tienen un ganador entre manos, y nosotros estamos de acuerdo. ¿Quieres acción de plataformas?



más de una ocasión cómo daban con sus dientes en el suelo en tres de cada cuatro saltos. Para contemplar tu espléndida o desastrosa actuación cuentas con un modo Repetición, que va cambiando de cámara para ofrecerte siempre la mejor perspectiva.

Todavía tuvimos tiempo de contemplar varios títulos más, el primero de los cuales fue *X-MEN*. Es un juego de lucha en 3-D basado en el célebre cómic, en el que podrás interactuar con algunos elementos del entorno. Hay 12 personajes para elegir. Aunque en el cómic ocho de ellos son buenos y cuatro malos, en el juego cada uno cuenta con su *alter ego*. Por si no lo sabías, está previsto que el año que viene se estrene una película basada también en el cómic, en la que, según se rumorea, participarán actores de bastante renombre. Tras darnos noticias de *Space Invaders*, un matamarcianos clásico que ha recibido un lifting 3-D, pasamos a contemplar *Vigilante 8: Second Offence*, un juego de combate motorizado que incluye bastantes novedades respecto al original.

Un nuevo juego de batallas espaciales basado en *Star Trek* sirvió de despedida. Probablemente no será el último de Activision basado en esta licencia, ya que ha comprado los derechos para los próximos 10 años. Como garantía, el juego ha contado en su desarrollo con dos de los diseñadores de *Colony Wars*. Como no podía ser de otra manera, dispondrás de diferentes naves, cada una con sus propias características y armas. Nos quedamos con las ganas de pegar unos cuantos laserazos, pero, ya sabéis: ¡las dichosas prisas! PSP



● Noticias

Terror y coches de radiocontrol

Shadowman y Revolt se presentaron en sociedad y... allí estuvimos

Los chicos de Acclaim tras hacernos esperar un poco más de la cuenta por fin han mostrado a la prensa especializada sus próximos lanzamientos para PlayStation. Se trata de los títulos *Shadowman* y *Revolt*, de los que ya te avanzamos algo el mes pasado. Inspirado en el cómic Acclaim del mismo título, *Shadowman* cuenta la historia de un estudiante que pierde su dinero y es acosado por la mafia. Para deshacerse de ellos, contacta con una bruja experta en Vudú y eso será su perdición. La mafia se venga de su familia y los poderes oscuros del Vudú convierten al estudiante en un caminante entre dos mundos. Legión, que es el malo de la película, resucita a los cinco asesinos más peligrosos de la historia. Y ya te lo habrás imaginado. Será Shadowman, quien se encargue de impedir los planes de este malvado personaje.

El programa es espectacular, muy violento y, además, se trata de la primera vez que el protagonista es un héroe oscuro. Sus tendencias demoníacas, basadas en los poderes oscuros del vudú, no le convierten en un santo precisamente. Los ambientes del juego, la excelente distinción entre un mundo y otro, y las partes en las que está ambientado el submundo son excepcionales y logran crear un terrorífico ambiente. (No se recomienda jugar sólo.)

Es una aventura en 3-D, en tercera persona, en la que el protagonista va desarrollando cada vez nuevos poderes en su tránsito por la zona oscura. Para hacer la cosa más fácil, nuestro hombre es ambidiestro, carcaterística que te vendrá al pelo para usar el Dual Shock. Podrás utilizar un arma con cada mano, estar colgado de un saliente o de un cabo y disparar con la otra mano, o manejar dos armas diferentes a la vez y todo ello con total control. Otra de las grandes noticias es que está totalmente traducido al castellano. *Shadowman* estará disponible a finales de agosto.

Tras quedarnos asombrados con *Shadowman*, presenciamos un vídeo de *Revolt* y posteriormente pusimos nuestras manos sobre un ejemplar. Coches de radiocontrol que cobran vida y se lanzan a una desenfrenada carrera en la que todos, cómo no, tratan de ser los mejores. Manejarás armas como rayos eléctricos y contarás con bolsas de agua, bolas de acero y un sinfín de extraños elementos. Los modelos están bien acabados y la sensación que tendrás es muy similar a la de conducir un auténtico coche de radiocontrol. En *Revolt* dispondrás de 28 coches, cada uno con características únicas y comportamientos diferentes, además de 14 circuitos en siete entornos distintos, y cuatro más, especialmente diseñados para la opción multijugador, con lo que la variedad está asegurada. Un sencillo editor de escenarios te permite crear tus propios entornos y ¿quién sabe? A lo mejor incluso puedes correr por el pasillo de casa... Los coches no siguen una línea particular de Inteligencia Artificial. Cada vehículo tiene una forma diferente de moverse. Los golpes y los vuelcos son espectaculares. *Revolt* es un juego divertido y de acción trepidante que verá la luz en nuestro país a finales de agosto. Hasta entonces más vale que practiques... PSP

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Puesta al día

Gran Tu

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *¿Quién echó grasa a esa liana?*

El juego para PlayStation de la próxima película *Tarzan*, de Disney, parece que será tan bueno como la película. Los ambientes de la selva tienen un aspecto fantástico y el mismo Tarzán no tiene un aspecto demasiado zarrapastroso. El juego sigue el aspecto casi 3-D de la serie *Crash* pero con la acción desplazándose en *scroll* lateral. Está lleno de niveles bonus y vida salvaje, ambos útiles y poniendo trabas y un héroe que puede correr, nadar y explorar. Muy bonito.

● *Cambio de nombre*

Después de casi dos décadas en el negocio del juego, es nuestro triste deber informar de que Gremlin como nombre dejará de existir. Después de su compra por Infogrames, el nombre ha cambiado a Infogrames Sheffield House.

rismo 2



▲El vicepresidente ejecutivo de Polyphony Digital, Kazunori Yamauchi. O sea, el Señor GT.

Sólo se puede hacer una cosa si necesitas toda la información del mundo sobre Gran Turismo 2 y no puedes esperar más: hablas con el tipo que lo está creando. Y eso es lo que hicimos

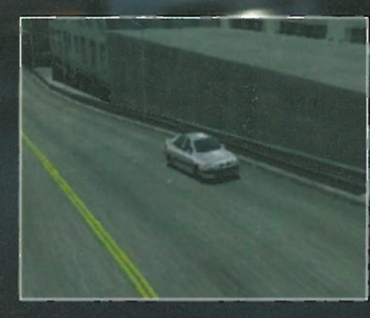
Ya has oído todos los rumores. Tendrá muchos más coches. Habrá muchos más circuitos. ¡Será el mejor juego de carreras de la historia, el mejor, el mejor, el mejor! Y tenemos que decirte que todos los cuchicheos que llegan desde Japón ¡son ciertos! *Gran Turismo 2* será, con seguridad, uno de los mejores juegos que se hayan visto para PlayStation. Hará que *Ridge Racer Type 4* parezca de risa. ¿Cómo sabemos eso? Bueno, no sólo hemos jugado con *Gran Turismo 2* hace poco, sino que hemos hecho algo más.

Hemos sonsacado de todo al vicepresidente ejecutivo de Polyphony Digital Inc., la empresa responsable de la secuela de *Gran Turismo*. Damas y caballeros, con ustedes al señor Kazunori Yamauchi.

¿Por qué quería hacer otro *Gran Turismo* para la PlayStation actual?
Porque hubo muchas cosas que no pude hacer en *Gran Turismo*. Algunas eran tecnológicas que no podía hacer en ese momento. Pero también quería hacer muchas cosas con el original que no eran posibles a consecuencia del poco tiempo del que disponía. Antes de ir a la plataforma de nueva generación, quería terminar lo que había empezado en la PlayStation actual.

¿Pero no resulta un poco frustrante ver las demos de *Gran Turismo 2* en PlayStation 2 y luego estar todavía trabajando con la vieja tecnología con *Gran Turismo 2*?
Claro, sólo hablando desde el punto de vista del fabricante sería muy divertido y emocionante trabajar con tecnología avanzada. Por otra partte, hay 50 millones de jugadores de PlayStation en el mundo, y también es fantástico hacer juegos para ellos. Es difícil de comparar.

¿Y qué es lo mejor de *GT2*?
Probablemente lo mejor es la sensación de conducción. Es mucho más realista que en *Gran Turismo*.





▲ Kazunori reconoce que *GT2* no tendrá el mismo impacto que el primer *Gran Turismo*.



▲ No está todavía confirmado al 100%, pero Polyphony está buscando entre más de 20 circuitos para *Gran Turismo 2*. Algunos hasta tienen duras carreteras sin asfaltar e incluso calles en uno de los circuitos. ¡Y no es fácil!



▲ Hay por lo menos un coche con tracción a las cuatro ruedas en la novedad. Pero probablemente no es éste.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Gran Turismo 2

¿Cuántas pistas y coches distintos hay?
Todavía estamos trabajando, pero habrá 300 coches más y el doble de pistas.

¿Cómo está de tests de conducción?
¿Te gustan? ¡Sí, todavía están!

¿Por qué utiliza la pista sin asfaltar cuando hay montones de buenas simulaciones de *rallies*?
Cuando conduces en superficie sin asfaltar, los movimientos del coche son completamente distintos. Quería probar todo eso. Y no sólo eso, ¡las repeticiones también tienen un aspecto fantástico en las pistas sin asfaltar!

¿*Gran Turismo* utilizaba el 70 por ciento de la capacidad de procesamiento de PlayStation? ¿Cuánto necesita *GT2*? ¿Lo ha calculado?
La velocidad de renderización mejorará en un 20 o un 30 por ciento. Cuando hablé con los miembros del equipo hace poco, nos dimos cuenta de que ahora podíamos utilizar el 100% de la capacidad de PlayStation. En un primer momento, no imaginaba que podía hacer llegar la PlayStation más lejos de lo que lo hice con *GT*, pero después de muchos estudios y reprogramación, lo logramos.



▲ Igual que antes, cada parte del coche puede ser separada y modificada. Horas de aceitosa diversión.

¿O sea, que efectivamente éste es el juego perfecto para PlayStation?
Sí, quisiera ver *GT2* de esta manera. ¡Si no es así, no podría llegar a la plataforma de la siguiente generación!

¿Cuál es tu coche favorito?
El Lancer Evolution 5. ¡Es el coche que tengo ahora!

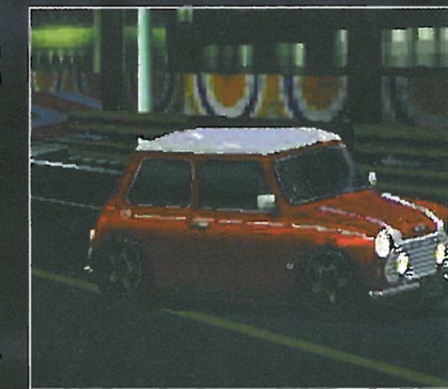
¿Qué hay de los sonidos y del ruido del motor? ¿Son específicos para cada coche?
Sí, fuimos a Laguna Seca, en California, entre otros circuitos en el mundo, y reunimos todos los coches para grabar el ruido de sus motores y la manera en que se conducían.

Gráficamente, el juego parece más colorido. ¿Es por un esfuerzo consciente?
Es una combinación entre la pista y el coche. El circuito que ves aquí está basado en una ciudad americana de la costa Oeste. Por lo tanto, tienes mucha luz del sol, y los colores de los coches hacen que se note más. Para ser sinceros, de todas formas, no fue una decisión consciente.

Interesante. Después de un par de días de jugar con *Gran Turismo 2*, queda claro que aunque se parezca mucho al original, lo que lo hace distinto son los cambios en la acción y en el enorme volumen de coches. E incluso ahora, aunque Kazunori ha comido, dormido y bebido *Gran Turismo* durante años, todavía no puede quitarle un ojo cuando está hablando. Lo adora. Humildemente, creemos que tú también lo harás. PSP



▲ Cuando hablamos con Kazunori, acababa de ganar un premio del estilo Oscar por el Mejor Juego de Carreras. ¿Y qué tenía que decir sobre eso? «¡Sólo estaba haciendo juegos en Japón!», afirmó



▲ En la E3, llamaban a esto el *Rover* Mini. Quizá es correcto, pero suena fatal.



▲ Pero no hay Porsches. ¡EA se hizo con esa licencia y no dejará que nadie más la utilice!



▲ Nos han prometido que cada coche se conducirá de manera diferente. Y éste simplemente va... ¡rápido!



▲ Las pistas en Seattle resultan sorprendentemente conocidas, o eso nos dijeron nuestros amigos americanos.



▲ ¡Yamauchi es el hombre más modesto del mundo! «Nunca me imaginé que *Gran Turismo* pudiera ir tan bien», dijo. ¡No se había dado cuenta de que había hecho el mejor juego de carreras de la historia!



▲ Olvida los Minis. ¡Queremos dar una vuelta en un gran Chevrolet Corvette!

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Robando otra vez*

Después del gran éxito del disco extensión *GTA London*, Take 2 nos ha confirmado que la secuela de *Grand Theft Auto*, o sea, *Grand Theft Auto 2* está también casi terminada. No habrá imágenes hasta dentro de unos días pero, menos es nada.

● *PlayStation y la MTV...*

THQ, los responsables de *Rugrats*, han firmado un acuerdo con el mejor canal musical del mundo para hacer juegos de deportes con la marca MTV. No hay títulos definitivos de momento, pero se apuesta que el snowboard y el *skateboard* serán algunos de los primeros lanzamientos. Habrá muchos anuncios...

¿La lista de coches?

EUROPEOS...

- Peugeot 106 Rallye
- Mercedes Benz CLK-GTR
- Mini Cooper
- Peugeot 406 Coupe
- Lancia Delta
- Ford Focus
- Mercedes SLK Kompressor
- Volkswagen Beetle
- Ferraris
- TVRs

JAPONESES

- Daihatsu Storia
- Honda Life
- Mitsubishi GTO
- Nissan Fairlady Z
- Nissan Silvia S15
- Subaru Impreza
- Toyota Altezza
- Honda Accord
- Mazda Roadster
- Mitsubishi Lancer Evolution V
- Nissan R390GT1
- Nissan Skyline GT-R
- Subaru Legacy B4
- Toyota Corolla WRC

¡... y 275 más!



▲ «Un momento, muchachos, creo que tengo una idea: quizá esos minis no son los coches más rápidos...»

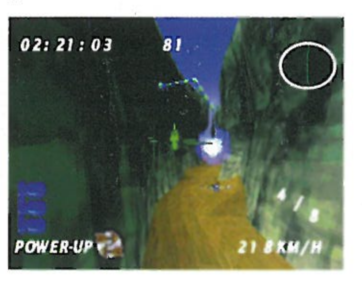


▲ Mientras esta máquina de carreras avanza en el crepúsculo, con las luces de atrás resplandeciendo como dos ojos inyectados en sangre, sólo puedes pensar: «¿Por qué no soy yo quien está conduciendo?» Mmmmmh.

● Primer contacto

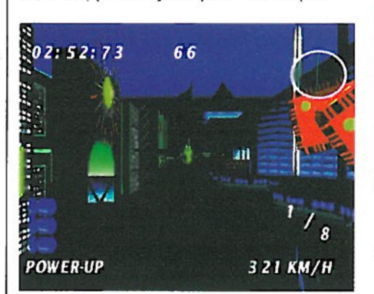
Plane Crazy

Sabíamos que era bueno, ¡pero además han hecho algo brillante!



Plane Crazy es un juego de carreras impetuoso y brillante en el que (obviamente) aparecen aviones en lugar de los habituales coches. Juegas como un piloto que se junta con otros pilotos locos en un campeonato demente por cinco mundos. Ganas dinero si consigues la victoria y utilizas los ingresos para mejorar tu avión. Hay montones de *power ups* esparcidos por todos los itinerarios, que van desde barrancos a desiertos, pueblos y bosques. Y todos parecen absolutamente infames. Piensa en una versión de dibujos animados de *Wipeout* y probablemente estés a mitad de camino de la descripción de la locura que supone *Plane Crazy*.

Afortunadamente, es fácil meterse en el juego y jugar, aunque seguramente no sea algo que decidas guardar inmediatamente en tu colección, pero cuando te aburras de la seriedad de *V-Rally 2* o de *Gran Turismo*, *Plane Crazy* puede ser ese ligero desahogo que has estado buscando. Lo único que Inner Workings, los fabricantes, deben hacer es mejorar el sistema de control que, para nuestro gusto, funciona a trompicones y es demasiado sensible, y tendrán un éxito sorpresa entre manos. Mientras tanto, mira estas imágenes y vigila tu tienda de juegos. ¡A lo mejor lo sacan sin decírselo a nadie! PSP



▲ Hay un montón de niveles extraños y absurdos y ninguno de ellos es real.



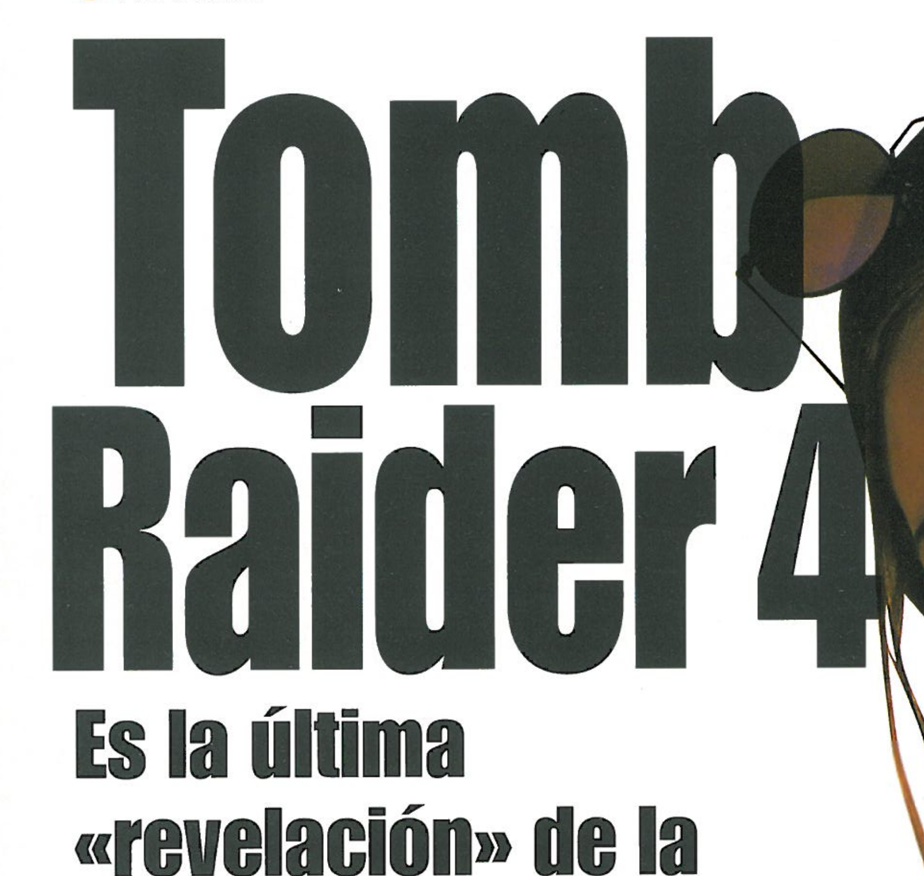
▲ Pilota aviones con estilo de carrera. Vuela más rápido y gana carreras, tan simple como eso. ¡Hurra!



▲ Para ser un juego que viene de Harlem, esperábamos que tuviera algo que ver con raperos y ropas amplias (es Haarlem y está en Holanda). Ahh, ya vemos. Carreras de aviones, Holanda, ahora tiene sentido...

Noticias

Tomb Raider 4



Es la última «revelación» de la historia de Lara Croft...

¡Sí! Se ha confirmado finalmente la noticia que el mundo entero había estado esperando. ¡Habrá un *Tomb Raider IV* y saldrá este año! ¿Y sabes qué más? Pues poco más porque los chicos de Core están más que callados. ¡Cómo nos molesta!

De todas formas, una persona bien informada de la industria nos ha avanzado algunos detalles de valor incalculable para nosotros y, bueno, ¡tenemos que contártelos!

La cuarta entrega de *Tomb Raider* está tomando una forma que recuerda bastante al estilo de *Star Wars: Episodio I*. La historia empieza antes del primer juego *Tomb Raider*, con una joven Lara haciendo su trabajo en un mundo enormemente mejorado en lo que a gráficos y sonido se refiere. Como *Soul Reaver*, todo estará contínuamente cargado desde un CD, lo cual significa que no habrá ninguna de esas irritantes pantallas de carga de diseño exuberante en las paredes y los techos.

¿Y el nombre? Los distribuidores de *Tomb Raider: The Last Revelation* en nuestro país han previsto lanzar el juego allá por el mes de noviembre, una fecha con un cierto sentido después que el responsable europeo de Eidos, Charles Cornwall, dijera hace poco que «se lanzará *Tomb Raider 4* hacia Navidad». ¿Resultará ser éste el último *Tomb Raider* en el actual formato? ¿Están a punto de hacerse realidad los distintos géneros de Lara que Core ha prometido otras veces? ¡Estamos demasiado emocionados! ¡Y esto no ha hecho más que empezar!

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN RÁPIDO PILOTO CON PLAYSTATION POWER

Tus deseos se han hecho realidad y antes de lo que creías. Sí, Colin McRae Rally ya está en Platinum. Por sólo 4.990 pesetas, los chicos de Proein han puesto a tu alcance uno de los mejores juegos de la historia PlayStation. Pero ahora tienes tu corazón partido. ¿Qué hacer? ¿Tener por fin (y para ti solito) una copia de este inmenso título o deshacerte del cerdito que te ha acompañado durante los años más tiernos de tu infancia? No lo pienses más. ¡Aaaaalto! ¿Qué te ha hecho el pobre animalito? Proein y PlayStation Power sortean 15 juegos Colin McRae Rally Platinum. ¡Qué harías sin nosotros! Toma papel y boli, concursa y gana.
Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día 15 de septiembre y podrás correr tanto como te permita tu consola y... sin multas que lamentar.







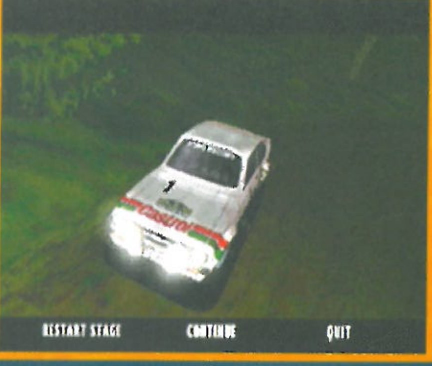












PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS COLIN MCRAE RALLY



Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Recorta por aquí

PSP. 28

Cupón de respuesta

¿En cuántos países podrás competir en este juego?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Colin McRae Rally*»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S. A.** P.° San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

● Puesta al día ¡ESPECIAL!

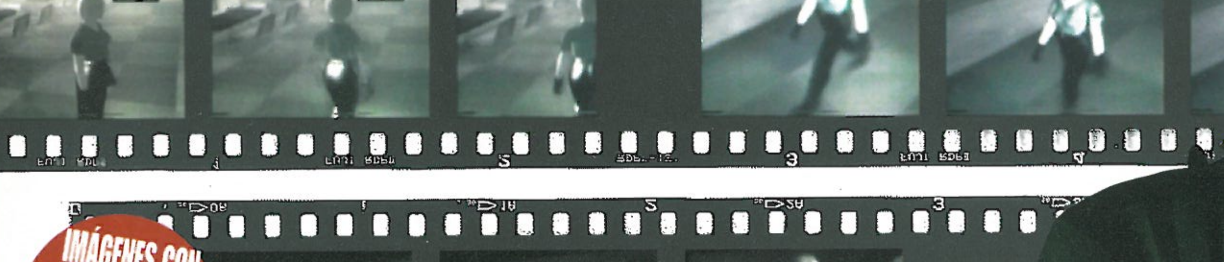
PlayStation 2

¡Montones de información y algunos trucos de cámara nos convierten una vez más en fieles seguidores de las andanzas de PlayStation 2!

IMÁGENES CON CÁMARA OCULTA



▲ Así ocurrió. El consumo de margaritas de nuestros caballos había alcanzado proporciones ridículas. Habían llegado a emborracharse. Pero ambos sabían que las cosas se arreglarían en la fiesta de Sony, un acontecimiento que, simplemente, no podían perderse. Por lo tanto, hicieron algunos largos en la piscina...



IMÁGENES CON CÁMARA OCULTA



▲ ... del hotel y ganaron en sobriedad para dedicarse a trabajar. Nuestros muchachos (no es que nos guste citar nombres, pero llamémosles «Juan» y «Pedro» por el bien del argumento), utilizando el inteligente método...



▲ ... que consiste en instalar una pequeña cámara digital en un lugar muy especial y frágil, se colaron en el resplandeciente lugar con miradas de inocencia en sus caras, pero con planes secretos en sus mentes. Y...

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● ***EA con PACE***

Los gigantes del software han formado equipo con PACE Motor Sports para crear un juego basado en la competición de motos y para patrocinar una serie de carreras. El programa, *EA Sports Supercross 2000*, es lo habitual en EA: un pulido juego en el que se ofrecen todos los pilotos de las carreras *Supercross* de PACE. Los 16 acontecimientos de la serie patrocinada por EA empezarán pronto y terminarán en Las Vegas en el 2000. Los planes de dominación mundiales de EA continúan avanzando.

● ***¡Aaaah, Freaks (casi) ha salido!***

La boyante Konami se está planteando sacar uno de sus juegos arcade más extraños para PlayStation. Aprovechando el actual éxito de las máquinas basadas en música con periféricos de estilo instrumento, *Guitar Freaks* incluye dos guitarras. Rasguear y puntear será, como consecuencia, una parte esencial del juego. Por lo que si Konami quiere volver a ganar dinero en el mercado doméstico, probablemente deberá desarrollar un nuevo y atractivo periférico para crear una experiencia completa.

¡Al fin! Después de meses de anuncios, imágenes hechas públicas sigilosamente y un montón de tonterías, PlayStation 2 hará su debut en el Tokyo Game Show, el 17 de septiembre. El gran jefe de PlayStation, Ken Kutaragi, descubrirá una consola prototipo, un precio de lanzamiento y una lista de juegos para la nueva máquina de Sony.

En sus declaraciones, el principal hombre de PlayStation también diría que la producción masiva del *chip* del Emotion Engine empezaría a lo largo de este mes, y que la producción de la unidad misma se produciría en octubre. Por lo que parece, después de todo, serán fieles a sus planes originales de lanzar PlayStation 2 en Japón antes de Navidad, lo cual resultará ser un fantástico éxito. También significa que la plataforma podría estar disponible en Europa ¡en septiembre del año próximo!

Nuestras habilidades de espionaje han resultado ser útiles una vez más. ¡Algunas técnicas inteligentes nos han permitido conseguir estas memorables imágenes de *Silent Hill* para PlayStation 2!

Las imágenes están basadas en una de las numerosas escenas de secuencias de vídeo del juego épico de horror de Konami, pero fue creado por completo por ordenador utilizando tecnología PlayStation 2.

Una lista que crece

No se sabe nada sobre si está prevista la aparición de *Silent Hill 2* para PlayStation 2, pero la lista de juegos confirmados crece contínuamente. Entre éstos, están *Armoured Core 2* y *King's Field*, de From Software; *Ninja Gaiden* de Tecmo; la continuación de *Metal Gear*, de Konami, y los tres juegos *Onimusha* de Capcom, además de un nuevo *Resident Evil* y un nuevo *Breath of Fire*. Además, Namco y Square están trabajando en juegos de lucha todavía sin título, mientras que Namco también está desarrollando un juego de carreras.

Abe

También es por todos conocido que los chicos de Oddworld Inhabitants han estado trabajando durante más de dos años en los dos siguientes juegos *Oddworld* para PlayStation 2 (acertaron en la fecha). Han aparecido más detalles sobre ambos títulos, *Munch's Oddysee* y *Hand of Odd*, y se pretende que estén más allá de lo nunca visto.

En *Munch's Oddysee* los personajes deberán hablar con frases enteras, en lugar de pronunciar sólo algunas palabras escogidas. Los fabricantes quieren crear un mundo entero en 3-D lleno de individuos que interactúan en formas que no habían sido posibles hasta ahora. Mientras tanto, *Hand of Odd* es un fotorealístico juego de estrategia en tiempo real basado en *Oddworld*, en el que puedes jugar como un ecologista Mudokon que intenta proteger la Tierra o como un empresario Glukkon, dispuesto a hacerle cualquier cosa a la Tierra para ganar dinero. Los dos juegos parecen auténticamente dementes, pero de una brillantez que se te hace la boca agua.

Pero lo que realmente es la noticia más extraña es el rumor según el cual se ha «prohibido» PlayStation 2 por el Departamento de Comercio de China ya que la nueva máquina de Sony ha sido clasificada como superordenador y, como consecuencia, podría ser utilizada en cosas que al gobierno chino no le interesan. Ver para creer. PSP

▲ ...así fue cómo pudieron conseguir uno de sus mayores triunfos: capturar la demo para PlayStation 2 de *Silent Hill* en película y devolverla a la central de *PlayStation Power* para mostrarla aquí al mundo por primera vez.

● Puesta al día

Tekken Tag Tournament

¿Un título intermedio entre la tercera y cuarta parte?¿A quién le importa? ¡Es el nuevo Tekken!



Con un ejército de fanáticos de los *beat 'em up* esperando ansiosamente la última entrega de la serie *Tekken*, los chicos de Namco han atornillado a sus cerebros del marketing y han sacado un juego de nombre magnífico: *Tekken Tag Tournament*. Pegar a tus colegas estaba bien en los tres títulos previos, pero en realidad todo era un asunto de dos jugadores. *TTT* pretende rectificar esto con un festival de puños para cuatro jugadores.

Aunque no está claro si puedes montártelo con tres compañeros simultáneamente, podrás hacer equipo con otro personaje cuando tu energía esté baja e incluso un equipo doble para combos especiales.

Hay 34 personajes, 14 de los cuales son ocultos. Son una mezcla de canosos viejos conocidos de los primeros dos títulos y los últimos luchadores de la tercera entrega.

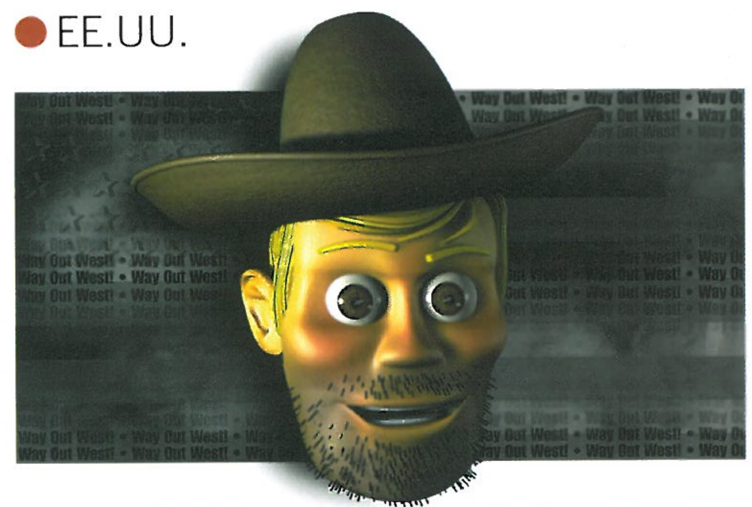
Namco también planea un enorme impulso Tekken para señalar el lanzamiento de su nueva creación. Dos torneos en Kyoto y Tokio llamados «Torneo del Rey del Puño de Hierro 1999» *(The King of Iron Fist Tag Tournament 1999)* tendrá lugar entre aspirantes reclutados en centros comerciales de Japón. La pregunta empieza ya a formularse: «¿Y qué se va a hacer por aquí?» ¡Bah! PSP





▲ Kazuya Mishima con aspecto melancólico, qué miedo; cualquiera se atreve a meterse con él.

● EE.UU.



DESDE EL OESTE

¡Ensilla tu caballo, vaquero! Casi hemos llegado a Juegoville para conocer las ultimísimas noticias desde los Estados Unidos de América

En cuestión de patriotismo, a los Norteamericanos no se les puede toser. Es por eso que *Medal of Honour*, el nuevo *shoot 'em up* sobre la Segunda Guerra Mundial de Dreamworks, nos tiene a todos aturdidos, a este lado del Atlántico, y nos las hemos arreglado para saber más cosas de este mundillo...

Recapitulemos: está inspirado en *Salvar al soldado Ryan*, y recrea el final de la guerra, cuando los yankis sacaron las castañas del fuego al meterse en la Segunda Guerra Mundial. Hay ocho misiones repartidas en tres o cuatro submisiones, todas ellas con objetivos que se deben conseguir.

Lo genial de *MOH* es la Inteligencia Artificial del enemigo. Los soldados alemanes no se limitan a dispararte. Te lanzarán granadas e incluso las harán rebotar hacia otra dirección. Interesante.

Tampoco son sólo los soldados enemigos. Los perros guardianes a menudo se distraen con las granadas que tú lanzas y van corriendo a recuperarlas. Esto provoca algunos momentos hilarantes en el que los alsacianos devolverán la bomba al personaje más cercano ¡o incluso a ti! ¡Boom!

Otro elemento genial es el habla interactiva. Algunas misiones requieren inteligencia y tácticas bajo mano. ¡Puedes incluso vestirte como un oficial alemán y pasearte al lado de guardias y de otros soldados! Han pasado un montón de años desde que la PlayStation ha visto un clon de *Doom* decente, y *Medal of Honour* podría ser el siguiente.

En un registro completamente distinto, *Sled Storm* pretende llenar un vacío que hasta ahora se había pasado por alto. Afortunadamente, no tiene nada que ver con el *snowboard* (otra vez), sino con vehículos sobre nieve. *Sled Storm* es como una especie de *Wipeout 3* sobre hielo.

Ofrece un manejo realista, acción loca de carreras y la posibilidad de mejorar tu vehículo de nieve sobre tus especificaciones particulares. Qué bonito.

Sólo hay 14 pistas pero hay un montón de extras ocultos como rutas secretas e incluso la promesa de un circuito secreto.

Más vale que te acuerdes de dónde has dejado tu Multi-Tap, porque *Sled Storm* soporta cuatro jugadores y acción estándar para dos jugadores. Vaya, que *V-Rally 2* se ha encontrado con un serio competidor.

La banda sonora también es adecuadamente loca. *Sled Storm* es realmente algo que debes buscar. PSP

LISTA DE ÉXITOS EN ESTADOS UNIDOS

	Juego	Género
1	Syphon Filter	Acción
2	Metal Gear Solid	Acción
3	Silent Hill	Aventuras
4	Ridge Racer 4	Carreras
5	Need For Speed 4	Carreras
6	Army Men 3D	Estrategia
7	Legend of Legaia	Juego de Rol
8	FIFA 99	Deportes
9	Xenogears	Acción
10	Populous: Beginning	Estrategia

● Puesta al día

Crash Team Racing

Mientras Speed Freaks está a punto de hacer su aparición, aquí llegan Crash y compañía...

Parecía como si los chicos de Naughty Dog hubieran abandonado la PlayStation, llevándose con ellos a nuestro querido *Crash*, pero, como ya te descubrimos en los amplios reportajes de la feria de la E3, *Crash* vuelve, ¡y se trae a sus amigos!

Después de introducir a uno de nuestros redactores en la cámara acorazada de Naughty Dog, volvió con noticias en exclusiva sobre algunos nuevos desarrollos muy interesantes. Por dónde empezamos...

Para los más novatos, os diremos que seréis llevados a 20 circuitos distintos divididos en los modos Aventura, Time Trial, Versus, Grand Prix y Batalla.

Todos tus favoritos están aquí, con ocho personajes seleccionables inicialmente, entre los cuales están el mismo Crash, Coco, Cortex, Tiny, Dingodile, N. Gin, Pura y Polar.

La acción resulta atinada. Hay tres maneras distintas de conseguir esos turbos tan importantes. La primera es al estilo *Wipeout*, con almohadillas en las pistas; la segunda es una barra de turbo que va creciendo; y la tercera puede ser aumentada deslizándote en las curvas.

Añádele a esto las rutas secretas, aplastarse contra las paredes, y saltos especiales y tendrás un gran juego de carreras. ¡Y ni siquiera hemos mencionado el modo para cuatro jugadores, destructor de amistades! PSP



▲ Si la versión final se juega tan bien como bueno es su aspecto, ¡estamos ante un gran juego!



▲ ¿Un *shocker* de carreras de alta calidad para cuatro jugadores? ¡Mejor que consigas un Multi-Tap inmediatamente!

● Puesta al día

Madden 2000

Cada día no puedes «machacar al quarter back», ¡pero pronto harás sólo eso!

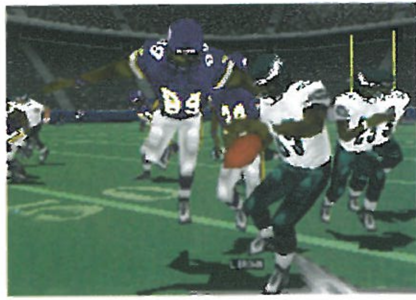
Con el deseo de usurpar el reinado de los simuladores de fútbol americano a *NFL Blitz*, de Midway, los chicos de EA Sports están en pleno proceso de creación de *Madden NFL 2000*.

En esta licencia monstruosa (de la cual hace ya 10 años que se habla), Fat Madden ha conseguido una combinación de excelente animación y perversa acción .

Y más: para vencer en Midway, EA ha incluido una opción devastadora, creadora de adrenalina para los fanáticos. Al ser un hijo de Madden, naturalmente proporciona todos los comentarios juego a juego al tiempo que los nuevos efectos sonoros de la multitud te romperán los nervios. ¡Lo único que falta es el olor de los perritos calientes! PSP



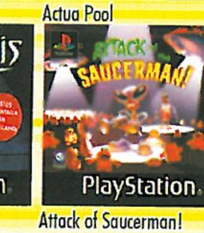
▲ «¡Se me ha caído la pelota!» El nuevo jugador de fútbol americano gritó a la multitud.



▲ Los dos equipos luchan por la pelota mientras otros jugadores inician un trote sincronizado.

http://www.globalgame-europe.com










360° · Ace Combat 2 · Actua Pool · Actua Tennis · Akuji · Ape Escape · Apocalypse Bruce Willis

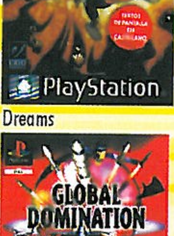



Asterix · Atlantis · Attack of Saucerman! · Batman & Robin · Bichos/Bugs · V.Rally 2 · Blasto

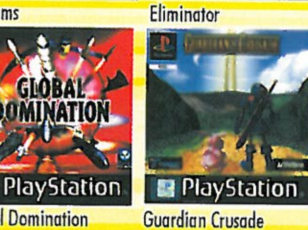



Street Fighter Alpha 3 (7.495 Ptas.) · Bloody Roar 2 · Brahma Force · Bubsy 3D (3.995 Ptas.) · Buggy (3.995 Ptas.) · Virus · Bust-a-Move 4





C3 Racing · Civilization II · Colony Wars Vengance · Constructor (3.995 Ptas.) · Cool Boarders 3 · Copa del Mundo Francia (3.995 Ptas.) · Courier Crisis (3.995 Ptas.)





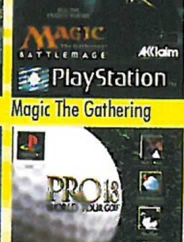


Crash Bandicoot 3 · CyberSleed · Davis Cup Tennis (3.995 Ptas.) · Diver's Dream · Tomb Raider III · Dreams · Eliminator



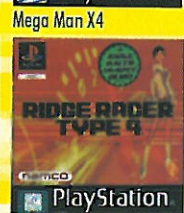
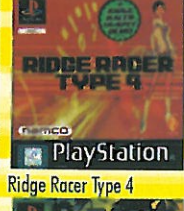
Evil Zone · Excalibur (3.995 Ptas.) · Echumed (3.995 Ptas.) · Felony 11/79 (3.995 Ptas.) · Fifa99 · Global Domination · Guardian Crusade









ISS Pro 98 · Kingsley · Last Report · Magic The Gathering · Marvel Super Heroes · Mega Man Legends · Mega Man X4






Monaco Gran Prix 2 (7.490 Ptas.) · Need for Speed IV · Populous · Pro 18 Golf · Rally Cross 2 · Rampage 2 · Ridge Racer Type 4

Air Combat · WF Warzone · Colin Mc Rae · Crash Bandicoot · Crash 2 · Jungla de Cristal · V-Rally




ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16 (Alonso Cano)
Tel. 91.593.13.46

Madrid
Calle Alcalá, 395 (Pueblo Nuevo)
Tel. 91.377.22.88

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte (Pueblo Nuevo)
Próxima apertura

Valladolid
Calle La Merced, 4
(junto Plaza St. Cruz)

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

Valencia
Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20

Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

Tenerife
La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)

Tenerife
S.ta Cruz de Tenerife
Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

Vizcaya
Basauri
Plaza Arizgoiti
Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Próxima apertura

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8



Global Game es la primera y única franquicia europea que propone, en un mismo punto de venta, todos los tipos de videojuegos. En nuestras tiendas se comercializan todo tipo de plataformas y de periféricos de Sony, Nintendo, Sega y PC. Para recibir más informaciones y nuestro metodo de afilicación, ponte en contacto con nosotros atraves nuestra pagina web o llamando a nuestra central de Valencia.

Estaremos en el SIF PAB. 7 H198





Para recibir más información sobre nuestro método de afiliación:
Tel. 96.373.94.71

Especial

Resident Evil 3: Nemesis

El primero te aterrorizó, el segundo provocó que se manchasen montones de sofás en todo el mundo. ¿Y el tercero? ¡El tercero te hará papilla!





◄ Ella debería ponerse un buen jersey de lana. Esas avenidas pueden ser frías y húmedas.

Saca tu maleta, ha llegado otra vez el momento de los pantalones marrones, ¡y vas a necesitar cordones de payaso para contener el derrame! Deberías estar aterrorizado sólo con esta descripción. ¡Nosotros lo estamos!

Aunque éste es el tercer juego en esta serie ganadora de premios, *Resident Evil: Nemesis* en realidad se desarrolla antes de la acción de *RE2* y también después. ¿Te suena raro? Lo es. El gran misterio es qué le pasó exactamente a todo el mundo después del primer incidente en Raccoon City. Chris Redfield, Jill Valentine y el inestimable Barry Burton desaparecieron sin un simple «nos vemos luego».

Desgraciadamente, tenemos que revelar parte de la intriga para introducir un personaje completamente nuevo.

Si escoges el papel de Jill, al principio ella «se pone enferma» —no queremos decirlo todo y echarlo a perder—, es puesta fuera de combate y deja el camino libre para... Carlos Olivera.

Como es un mercenario que viene de Brasil, duro como el acero, Carlos está bastante bien preparado para eliminar *zombies* y para encontrar un remedio para Jill.

Pero no será fácil. Hay diez tipos distintos de *zombies* traidos de los dos





◄ Será la misma interfaz que en las dos últimas versiones. Funciona bien.



▲ Mira qué imágenes. Estamos deseando hacernos con una copia de este juego.



▲ La ambientación es más detallada que nunca, pero en general es más de lo mismo.



¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● ***¡El Horror, El Horror!***

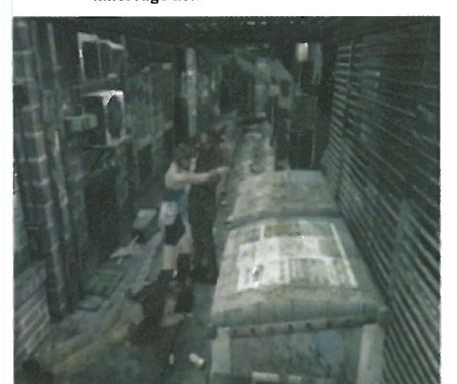
Juggernaut, una obra de apuntar y señalar de tres discos que saldrá previsiblemente antes de finales de año, lleva el género de aventura-horror hacia una nueva dirección. Parecido a *Myst*, debes rescatar tu novia, que ha sido poseída por una entidad diabólica que secuestró a la joven cuando bebió una extraña poción. Estará lleno de secuencias de vídeo y ha sido hecho de manera que tenga aspecto de película antigua para hacerlo todavía más fantasmagórico. Parece muy prometedor.

● ***Demasiado humano para ti***

Más aventuras de juego de rol, pero esta vez situadas a casi 500 años en el futuro. *Too Human* es un enorme proyecto de Silicon Knights, enraizado profundamente en un mundo dominado por los cyborg en el que la raza humana está presa de los robots. Los personajes pueden hacerse más fuertes a medida que absorben más y más características robóticas y a medida que avanza la historia. Tal y como es costumbre actualmente en este tipo de juegos, se habla de una hora de escenas de secuencia de vídeo, por lo que el juego mismo requiere por lo menos 80 horas para ser terminado. Suena enormemente prometedor.



▲ No hay ni un minuto a perder en esta segunda secuela, ya que Nemesis está merodeando constantemente y puede correr tan rápido como tú. Como una de esas pesadillas que tenías de niño. Algo así.



▲ Raccoon City no ha mejorado mucho su aspecto ¿verdad? Recuerda al centro de Bournemouth.



▲ ¿Conseguirá Jill escapar a Europa o se convertirá en un *zombie*? Esto dependerá de ti.

títulos precedentes. Algunos son bestias carnosas, muertos hace poco, mientras que en otros se está derramando el contenido de sus cabezas. Simpático.

La «tensión que ensucia el sofá» y los momentos brillantes de acción aparecen en igual medida. Por ejemplo, en la vuelta que dimos por el juego, llegamos a una sección en la que una cuerda grasienta colgaba de una puerta. Muy sospechoso. Cuando nos acercamos, la puerta cayó con estrépito y cinco *zombies* se dirigieron hacia nosotros.



No parecía que fuéramos a durar mucho hasta que Paul tuvo la idea de disparar a los barriles de petróleo que estaban al lado de los *zombies* y ¡boom!, terminaron fritos al instante. ¡Genial!

Raccoon City parece más grande que nunca, con seccio-





▲ Hay casi el doble de *zombies* en la pantalla si lo comparas con *Resident Evil 2*. ¡Genial!

► La animación de los personajes es ahora mucho menos apagada que en las dos versiones previas.



▲ ¿Necesitan preguntar algo alguna vez? El lugar está abarrotado de no-muertos de la misma familia.



▲ ¡Dale en la cabeza! ¡Dale en la cabeza! ¡Su cerebro está probablemente podrido!



▲ ¿Por qué los coches destrozados en los juegos *Resident Evil* siempre aparecen tan relucientes?



► Esto es un gran armario. Ideal para vestidos para asistir a bodas reales y no para mucho más, la verdad.



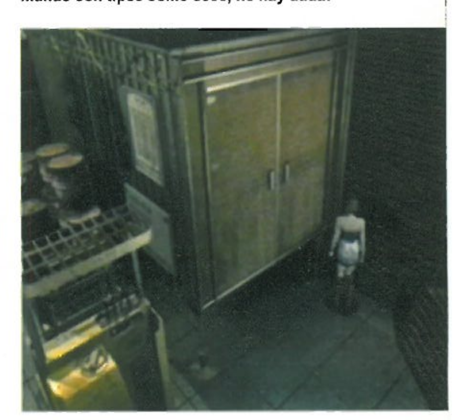




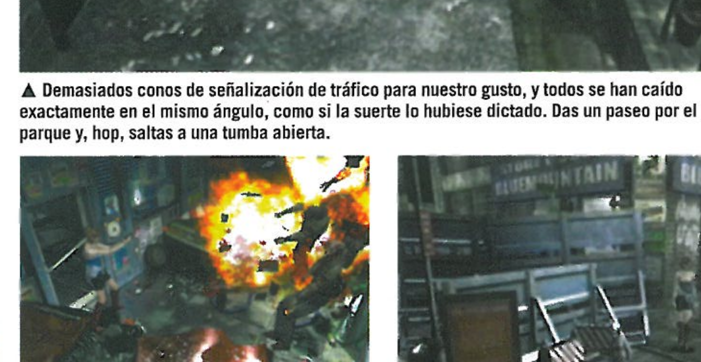
▲ Afortunadamente, los de Capcom no han escatimado lo más mínimo en gore. Bueno y sombrío.



▲ Mejor dar la vuelta por la avenida. En un mundo con tipos como ésos, no hay duda.



Resident Evil 3: Nemesis



▲ Demasiados conos de señalización de tráfico para nuestro gusto, y todos se han caído exactamente en el mismo ángulo, como si la suerte lo hubiese dictado. Das un paseo por el parque y, hop, saltas a una tumba abierta.

nes completamente nuevas y calles que ya existían transformadas en un laberinto de barricadas, llenas de hordas de *zombies* y áreas diseñadas con inteligencia. Cinco rutas alternativas y de escape también te dan mucha más libertad que antes.

La historia se desarrolla con otro miembro de S.T.A.R.S., Brad Vickers, a quien ha mordido un *zombie*, y luego te enteras de cómo todo el equipo sufre la persecución de un terror indescriptible: ¡el Nemesis!

No ha habido grandes cambios en lo que respecta a los controles, pero *Dino Crisis* parece haber tenido alguna influencia en *Nemesis*, por ejemplo en el «auto-objetivo» *(auto-targeting)*. Más tarde, según nos dijo uno de los jefes de Capcom, «está previsto añadir al juego un movimiento de evasión».

La cámara continúa fiable y, a diferencia de *DC*, está fija en una posición, desde la cual genera algunas sorpresas en cada esquina realmente diabólicas. Nos estamos planteando muy seriamente cruzar el umbral este otoño. PSP

▲ ¿Qué será de PlayStation 2 en el ancho, ancho mundo de los deportes?



▲ Si fueras Jill, ¿no querrías esconderte en un armario durante un par de días?

▲ «Comed barriles que explotan, escoria de no-muertos». Jill es encantadora, utiliza siempre las palabras adecuadas.



▶ Se parece un poco a esa escena de *Aliens*. Grandes y viejas barricadas y absolutamente ningún cuerpo esparcido alrededor. Es el centro de los muertos en este lugar.



▶ Con su aspecto de pelandusca barata, Jill impresiona con una pose amenazante.



▲ Mientras aumenta la tensión, pasa un pequeño tren de carga que se dirige a Chingford.



▲ «¿Dices que mi cerveza es un asco? ¿Cómo llamarías a mi puño? Quieres probarlo?»



▲ «Pues entro en la consulta del médico. Un poco de tos de pecho, nada serio. Lo siguiente que recuerdo es que el tipo puso su mano así ¡y me pidió dinero! Le pegué».



▲ Seguro que no te gustaría bailar *breakdance* en este suelo. ¡Mi amigo dijo que de ninguna manera!

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● Delincuentes reincidentes

Después del éxito de *GTA: London 1969*, que sólo es un CD de expansión, la verdadera secuela de *GTA* tiene mucha gente pendiente del progreso de su desarrollo. *GTA 2*, que debería aparecer hacia Navidades, tendrá un motor de gráficos completamente distinto del de su predecesor (lo cual agradará al considerable número de jugadores que quedaron decepcionados por el aspecto de 8 bits del original) además de vehículos completamente nuevos, armamento y ubicaciones urbanas. Entre las nuevas tareas criminales estarán las de destruir edificios, llevar a cabo asaltos y traficar con pornografía y con bienes robados. No hay polémica, por lo tanto.

● Zombies devoradores de precios

El maravilloso *Resident Evil 2* es el último título de alta calidad que recibe el tratamiento Platinum. Como precursor amado por las multitudes de *Resident Evil 3: Nemesis*, estará disponible a finales de septiembre. Si consideramos que éste es uno de los diez mejores juegos para PlayStation, las ventas de los últimos modelitos para otoño podrían estar amenazadas.



▲ «Rápido, aprovecha que los *zombies* están más interesados en bailar música country. Lárgate deprisa.»

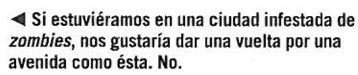




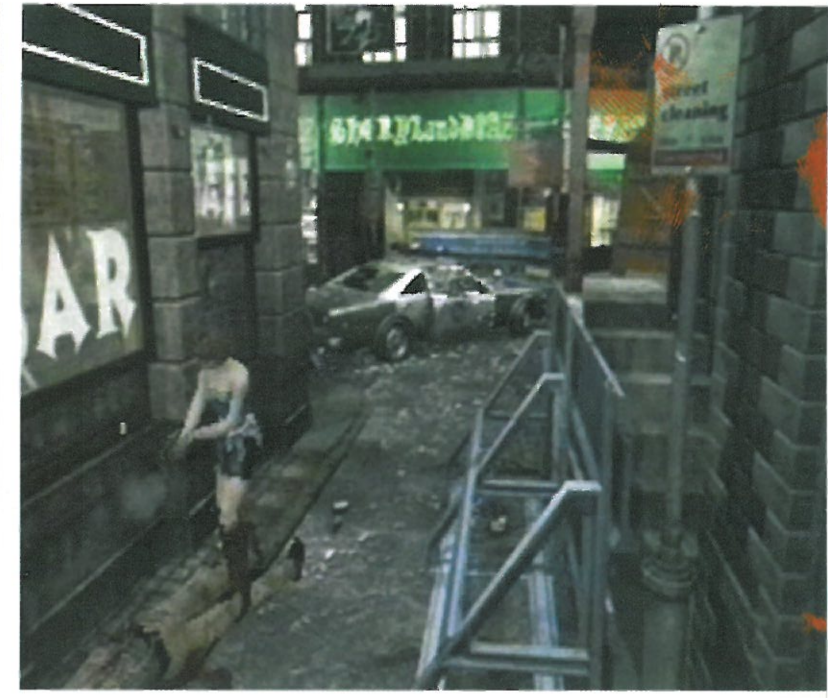
▲ «Nada en esta mano...» El momento apropiado para un rápido juego de manos antes de la siguiente matanza de *zombies*.



▲ Sabemos que los perros te dejan sin aliento ¡pero esto es estúpido!

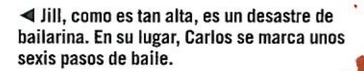


◀ Si estuviéramos en una ciudad infestada de *zombies*, nos gustaría dar una vuelta por una avenida como ésta. No.





▲ Al ser una chica de Essex, Jill siempre tiene tiempo para pasar un par de horas en la discoteca local.



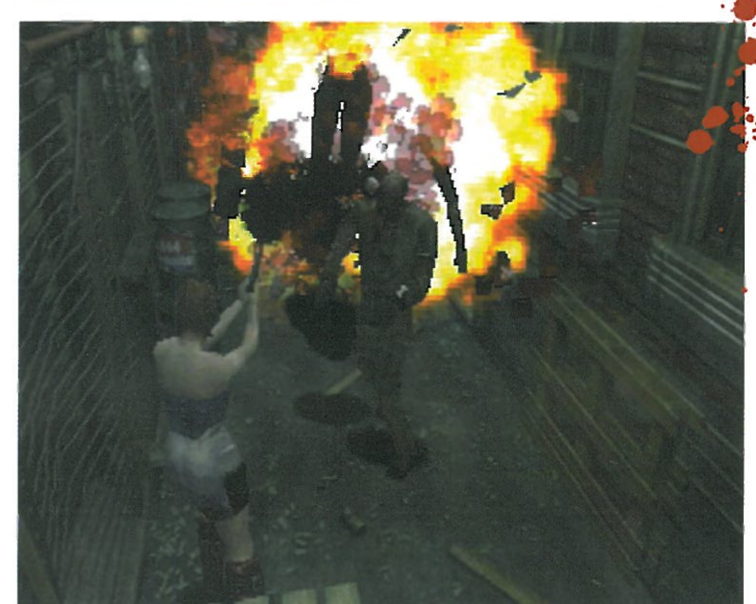
◀ Jill, como es tan alta, es un desastre de bailarina. En su lugar, Carlos se marca unos sexis pasos de baile.



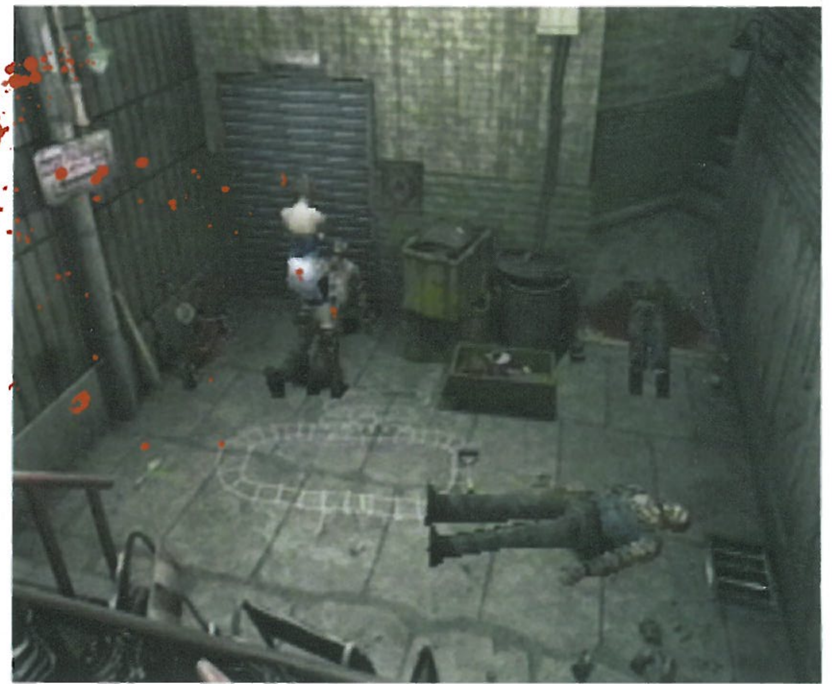
▲ La exhibición de fuegos artificiales fue fatalmente mal y el joven vándalo decidió no continuar.



▲ Jill piensa que debe acordarse de hablar con el diputado de su distrito sobre el aspecto del pueblo.



▲ «¡Chupaos esta Magnum del 44!» Una vez más, Jill expresa con elocuencia su desagrado al acercársele los *zombies*. Escenas como ésta tienen lugar con frecuencia en *Nemesis*.



▲ Jill se monta a horcajadas sobre el *zombie* gritando «¡chilla, cerdito, chilla!». Cuando estés situado, puedes aprovechar al máximo esa puerta de allí y salir finalmente de esas viejas y decrépitas calles. Vamos, chica...

● Japón



DESDE ORIENTE

Desde la Tierra del Sol Naciente llega una gran sabiduría ¡y algunas muy buenas noticias!

Cuando el otro día abrí una galleta de la suerte, me dijo que habría fantásticas noticias relacionadas con mi trabajo. Mi primer pensamiento fue que *PlayStation Power* me pagaría más, hasta que oí hablar de los últimos planes de Capcom.

Parece que la empresa que hay detrás de los fantásticos *Biohazard* y *Biohazard 2* (o sea, *Resident Evil* para vosotros) ha iniciado un fantástico nuevo proyecto.

Oni-Musha es el título de trabajo para un juego del estilo *Biohazard* que se desarrolla en el Japón feudal. Los samurai y los Ninja infestan una historia sobre un auténtico personaje histórico llamado Mitsuhide Akechi y sobre los elementos místicos de su tiempo. La hermana de un gran Señor de la Guerra es secuestrada antes de una gran batalla y Akechi debe encontrarla, sin saber que será arrastrado a una pesadilla de horror y misterio.

Capcom se ha volcado en el juego, y en la fastuosa rueda de prensa en que se anunció el juego, la empresa reveló que uno de los más famosos actores japoneses prestaría su voz al héroe del juego.

THQ ha anunciado un *beat 'em up* completamente nuevo llamado *Knights of Carnage*, cuya acción se desarrolla en un mundo medieval. La acción tiene lugar en tercera persona, mientras tus enemigos toman la forma de hechiceros, hombres lobo, gárgolas, señores de la guerra y demonios bastante aquerosos.

Siguiendo los pasos de Capcom en el género de terror, From Software lanza *Echo Night 2: The Ruler of the Sleep*.

Dejando aparte un nombre tan estúpido, parece que *Echo Night 2* será algo especial. La historia gira alrededor de la búsqueda de tu novia perdida, que se ha ido a una mansión abandonada y ha desaparecido allí.

Evidentemente, la casa está llena de demonios, *zombies* y espíritus que están pidiendo a gritos descansar.

Con sus secuencias cinemáticas y una acción rápida, todo indica que será fantástico. PSP



LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	Ace Combat 3 Electrosphere	*Shoot 'em up*
2	Beat Mania append Gottamix	*Mix 'em up*
3	Segare Ijiri	Aventuras
4	Aruze Kingdom: Slotmachine Simulator	*Shoot 'em up*
5	Dance Dance Revolution	*Dance 'em up*
6	Simple 1500 Series Vol. 10 The Billiard	Deportes
7	XI Sai	*Beat 'em up*
8	Kawa no nushi tsuri (Legend of River King)	Aventuras
9	Gunbarl 2	*Shoot 'em up*
10	Jikkyou Powerful Pro Baseball '98	Deportes

● Noticias

Final Fantasy IX

«Sin comentarios», dicen ellos. «No os creemos», respondemos. ¿Y cómo lo sabemos nosotros? Simplemente lo sabemos...

Si alguna vez terminase la serie, ¿llamarían al último *Final Fantasy Final*? Bueno, quizá. La gran noticia del momento es que aunque el número ocho está a punto de alcanzar las estanterías europeas, *Final Fantasy IX* ya está en un avanzado estado de desarrollo. ¡Y se lanzará en la PlayStation actual!

Informes publicados en Internet dan a entender que el mayor fabricante subsidiario de Square, Digicube, ha confirmado la existencia del juego. En Square respondieron rápido con un «sin comentarios» y se cubrieron las caras con sus sombreros mientras centelleaban los flashes, pero nosotros sabemos que no estaban diciendo todo lo que sabían porque, con ingenuidad, preguntamos directamente al jefazo. Escuchad lo que ocurrió:

PlayStation Power: «¡Hola! ¿O sea que preparando el siguiente de la serie para que aparezca para PlayStation 2? ¡Esto va a ser un gran éxito!»

Square: «Planeamos lanzar *Final Fantasy IX* para PlayStation, la plataforma actual. Y planeamos lanzarlo en marzo del año próximo.»

PlayStation Power: «Veamos, dejémoslo claro. ¿*Final Fantasy IX* no saldrá para PlayStation 2?»

Square: «No.»

PlayStation Power: «Un momento. ¿No se corre el peligro de precipitarse?»

Square: «Durante mucho tiempo, los juegos *Final Fantasy* se desarrollaron siguiendo una sola línea. Pero ahora tenemos a dos equipos trabajando simultáneamente. Por lo tanto ¡*Final Fantasy VIII* y *IX* empezaron a desarrollarse casi al mismo tiempo!»

Guardia de seguridad: «Un momento, este yoghourt hace un ruido extraño, como el de un cassette...»

PlayStation Power: «¡Adiós!»

¡Y esto es lo que hay! Una vez más, *PlayStation Power* es la primera. ¡Nos atrevemos a llegar a cualquier parte!



▼ Esto es una noticia tan reciente que no hay ninguna imagen disponible.

● Noticias

Acclaim crece

La compañía ha fundado un nuevo estudio en el Reino Unido

Los chicos de Acclaim no quieren quedarse atrás en la imparable marcha de las compañías creadoras de software de entretenimiento. A la espera de lanzar en breve los títulos *Shadowman, South Park, WWF Attitude* y *Revolt*, acaban de anunciar la fundación de un nuevo estudio de desarrollo en el Reino Unido denominado Acclaim Studios Stroud. Formado por 26 antiguos empleados de Psygnosis —que participaron en el desarrollo de títulos como *G-Police* y *G-Police 2*—, los nuevos estudios se centrarán básicamente en la creación de juegos para PlayStation. Aunque Acclaim no ha manifestado nada de manera oficial, la compañía sí que ha reconocido que parte de su plantilla está trabajando en algunos porgramas para PlayStation 2, lo cual confirma muchos de los rumores que apuntaban que los kits de desarrollo para esta plataforma ya han llegado a las empresas desarrolladoras de software.

Bajo el emblema de Acclaim Studios, que seguirá utilizando la iguana como máscota de la compañía, se encuentran los estudios que esta empresa posee en Austin, Salt Lake City, Londres, Teesside y Nueva York.



● Noticias

Concurso nacional de Revolt

Centro Mail y Acclaim sortean auténticos coches teledirigidos

La compañía de desarrollo de software de entretenimiento Acclaim y la cadena de tiendas Centro Mail han organizado conjuntamente un concurso nacional con el título de PlayStation *Revolt* como referencia. Si estás interesado en participar, sólo tienes que acercarte al Centro Mail más cercano entre los días 23 de agosto y 25 de septiembre y competir en una carrera con el juego *Revolt*. Entre los ganadores se sortearán auténticos coches teledirigidos con todo el equipamiento necesario para competir. Además, los vencedores de cada uno de los centros tendrán como premio juegos *Revolt*, camisetas y modelos a escala de coches de radio control.



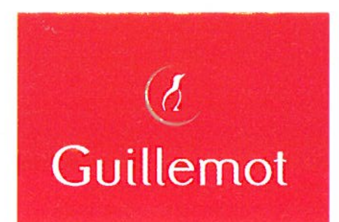
● Noticias

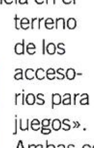
Guillemot y Ferrari lanzarán nuevos accesorios para consolas

Los periféricos aparecerán en otoño

La compañías Guillemot y Ferrari anunciaron hace unos días la firma de un acuerdo de licencia a nivel mundial. El pacto compromete a ambas empresas a lanzar a partir del otoño próximo una serie de accesorios para consola de Guillemot bajo el nombre y el logo de Ferrari. El presidente de Guillemot Corporation, Claude Guillemot, explicó tras la firma que «Ferrari se ha convertido por encima de todo en un símbolo en el terreno de la ingeniería punta, lo que le ha llevado a la posición de líder que ocupa actualmente». Por su parte, el director general de Ferrari Idea, Alessandro Furfaro, matizó que «las principales razones que nos han llevado a trabajar con Guillemot han sido su liderazgo y experiencia en el terreno de los accesorios para juegos». Ambas compañías trabajarán juntas en el diseño de futuros periféricos para disfrutar al máximo de los juegos de carreras, así como para proporcionar al usuario la mejor y más realista de las experiencias a los mandos de un volante.







● Noticias

Star Wars Episodio I: Racer, cancelado

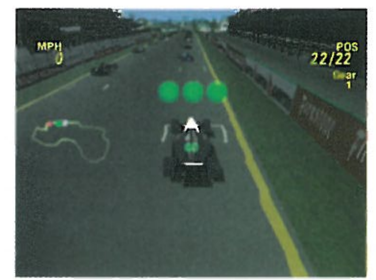
Tan sólo unos pocos meses más tarde del anuncio hecho por LucasArts en la pasada edición de la E3, los chicos de Electronic Arts se han visto en la obligación de confirmar los rumores que apuntaban a que *Star Wars Episodio I: Racer* no va a salir finalmente para PlayStation. ¿Las razones? Pues no están muy claras. Uno de los motivos que más nos ha convencido es el que hace referencia al acuerdo entre LucasArts y Nintendo, que prohibe que el juego sea lanzado en cualquier plataforma durante un período determinado de tiempo. ¡Oooooh! Pero bueno, no desesperes. Fuentes no oficiales aseguran que se trata tan sólo de un retraso ya que la compañía está trabajando para las consolas de nueva generación... ¿Vas captando?



Primer contacto

Esto son juegos

PlayStation Power asistió a la presentación de los últimos lanzamientos de Sony: Formula 1 '99, Wip3out y Esto es Fútbol en Londres



▲ A pesar de tantos años de práctica e incluso después de ganar un trofeo, Hill no podía encontrar el embrague.



▲ Hay todo tipo de ángulos de cámara dinámicos para utilizar en las repeticiones.

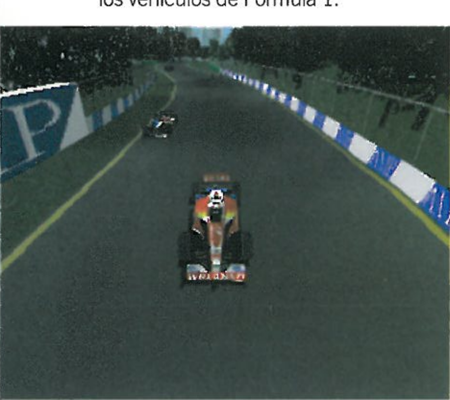

▲ ¡Vamos, vamos, vamos! Salen de la parrilla de salida en un segundo, pasan a boxes y saltan de nuevo otra vez a la pista.

Tres de los grandes lanzamientos que Sony tiene preparados para finales de verano reunieron a toda la prensa especializada en Gran Bretaña. La presentación de los juegos comenzó con *F1 '99* y qué mejor lugar para ello, que el circuito de Silverstone, en el que se celebraba el Gran Premio de Fórmula Uno 1999. Pues sí allí estábamos cuando el pobre Michael Schumacher, de la escudería Ferrari, protagonizó un impresionante accidente. A la mañana siguiente nos desplazamos al Jordan Technological Center, un laboratorio experimental situado cerca de Northampton. Este Centro es un laboratorio experimental dedicado al mundo del motor, donde se estudia el comportamiento de los vehículos de Fórmula 1.

Simon Rutter, director del proyecto del videojuego, nos habló sobre el desarrollo del programa, aunque quien nos dio la mayor parte de sus claves fue Clemens Wangerin, jefe de producto de *F1 '99*. Wangerin nos aclaró las principales diferencias entre las distintas versiones, las mejoras añadidas y el realismo que se ha intentado imprimir al programa, en el que incluso se ha introducido el nuevo circuito de Sepang (Malasia). El programa está mucho más definido en cuanto a gráficos, alta resolución, y los modelos utilizados son mucho más realistas, siendo el efecto de velocidad muy superior con respecto a sus antecesores, así como la Inteligencia Artificial de la que hacen gala los pilotos, quienes se comportan del mismo modo que en la vida real. El sonido está digitalizado y es idéntico al que produ-



▲ Las secuencias de boxes son tan realistas como quieras, con cambios de neumáticos incluido.


▲ ¡Oooh! Aquí viene el siguiente conductor. Los coches con Inteligencia Artificial utilizan tácticas realmente tortuosas.


▲ Puedes esperar todos los cambios meteorológicos habituales y decisiones que debes tomar rápidamente y con cuyas consecuencias deberás enfrentarte.



¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● El cuarto estará pronto

Otro *Battle Arena Toshinden* saldrá en Japón antes del final del verano según informaciones que llegan del lejano Oriente. Llamado simplemente *Battle Arena Toshinden 4*, la acción tiene lugar una década más tarde de los combates del último juego. El personaje central en este título será Wang, un estudiante del inteligente viejo Eiji, y el sistema de combate cambia completamente de lo conocido hasta ahora. Esto podría ser la remodelación que esta clásica serie —la primera entrega fue uno de los juegos originales de PlayStation— necesita para su supervivencia.





cen las aceleraciones de los auténticos Formula 1. Os lo podemos asegurar. ¡Nos faltó poco para quedarnos sordos! Los efectos atmosféricos y su influencia en el comportamiento de los vehículos fue otra agradable sorpresa, ya que son mucho más reales y añaden calidad, mejorando la estética del juego. La opción multijugador mediante cable de enlace se ha descartado en *F1 '99*, aunque permanecerá intacta la opción que permite la pantalla partida.

Wip3out

La presentación de *Wip3out* tuvo lugar en la sede central de Sony Europa, en Londres. Allí el mismísimo Chris Deering, presidente de Sony Europa, fue el encargado de recibirnos. Kevin MacSherry, jefe de producto de Sony Europa, nos mostró, con gran habilidad con el Dual Shock, *Wip3out*. Sí ya te hablamos de este magnífico título en un amplio reportaje el mes pasado, pero es que no lo podemos evitar. ¡Nos encanta! Los circuitos, que son ocho, están mejorados, al igual que los equipos, y las armas. El comportamiento de las naves es bastante real y cometen errores golpeándose contra las paredes de los circuitos como nos pasa a nosotros. El mundo de *Wip3out* es diferente a su vez. Con un entorno de juego mucho más real, los circuitos tienen colores reales, a diferencia de las anteriores entregas mucho más infantiles. Por otra parte, la supresión del *pop-up* (aparición súbita de elementos en pantalla) hace de este juego un auténtico espectáculo visual.

La velocidad es impresionante tanto en la pantalla partida como en el modo un jugador. Si las segundas partes pueden ser buenas, las terceras pueden ser incluso mejores, aunque esto se cumple pocas veces.

Esto es Fútbol

Por último, la presentación de *Esto es Fútbol* se realizó en el Club Cobden, centro en el que se reúnen los jugadores retirados del fútbol inglés y sede de la F.I.F. Pro (Federación Internacional de Fútbol Profesional). ¡Qué sorpresa de juego! *Esto es Fútbol* ha conseguido aprovecharse de la experiencia y los logros conseguidos con *Total NBA '96 y '97*. Sus desarrolladores han intentado que el programa fuera lo más real posible; hacer un juego en el que se pueda disfrutar de todas y cada una de las posibilidades de este bello deporte y en el que puedas dirigir el juego y los jugadores tengan reacciones normales.

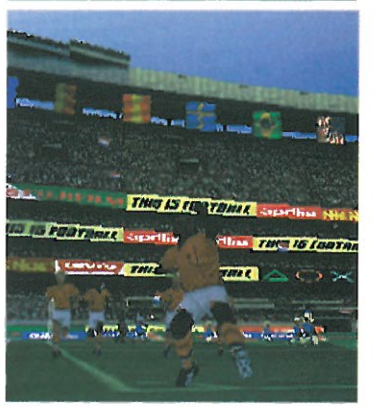
Las jugadas y los movimientos de los jugadores son exactos a los que observamos en el campo. El sistema de control es intuitivo y la información que se te da durante el juego es suficiente para conocer la situación en cada momento sin distraer al usuario.

Según los desarrolladores, «*Esto es Fútbol* proporciona la experiencia definitiva y constituye el título de fútbol para PlayStation más real de todos los tiempos».

Posee una base de datos con más de 5.000 jugadores, 235 equipos editables y las características más importantes de los jugadores reproducidas en la Inteligencia Artificial, a fin de que su forma de jugar sea similar a la de la vida real. También dispondrás de 13 estadios internacionales, dos localizaciones secretas y más de 20 ligas y torneos mundiales. Podrás crear tu propia liga y torneo. Podrán disfrutar ¡en la misma consola! de 2 a 8 jugadores simultáneos. Imagínate qué partidazos. La velocidad, es muy superior a la de sus más directos rivales: funciona a 25 cuadros por segundo, toda una superación técnica. Uno de los desarrolladores de *Esto es Fútbol*, Luis Fernández López, señaló que la memoria de la máquina sigue siendo una auténtica pesadilla para los programadores: «Dos megas es en ocasiones bastante limitado para que tal cantidad de polígonos y recursos gráficos corran con fluidez. De hecho, si observamos con atención, hasta el fondo del estadio está hecho en alta resolución. Por si fuera poco, las retransmisiones de los partidos corren a cargo de experimentados locutores de sobra conocidos en sus respectivos países, (Ángel González Ucelay es un periodista deportivo de la cantera de José María García y el encargado de doblar los comentarios al castellano, en este título)».

El modo de repetición de jugadas es increíble. Podrás observar a la velocidad que desees cualquier jugada y guardarla en la tarjeta de memoria para poder disfrutarla más tarde con tranquilidad. Así podrás estudiar jugadas que de otra forma se pasarían por alto, o simplemente disfrutar viendo los impresionantes toques de balón que los futbolistas desarrollan en sus jugadas. Con tanta competición nos echamos unas partiditas en las que el equipo español quedó en segundo lugar. No somos el equipo español sub 20, pero nos estamos entrenando. ¡Temblad chicos!







Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Especial

L.A. CONFIDENTIAL

Entre las montañas de Hollywood y la costa Californiana residen algunas de las más importantes compañías de desarrollo para PlayStation

De la mano de Sony Computer Entertainment visitamos la sede de varias de estas empresas y tuvimos la oportunidad de probar *Muppets Racers, Crash Team Racing, Spyro 2* y *Expediente X*. ¿Quieres leer nuestro diario de bitácora?

Henson Company

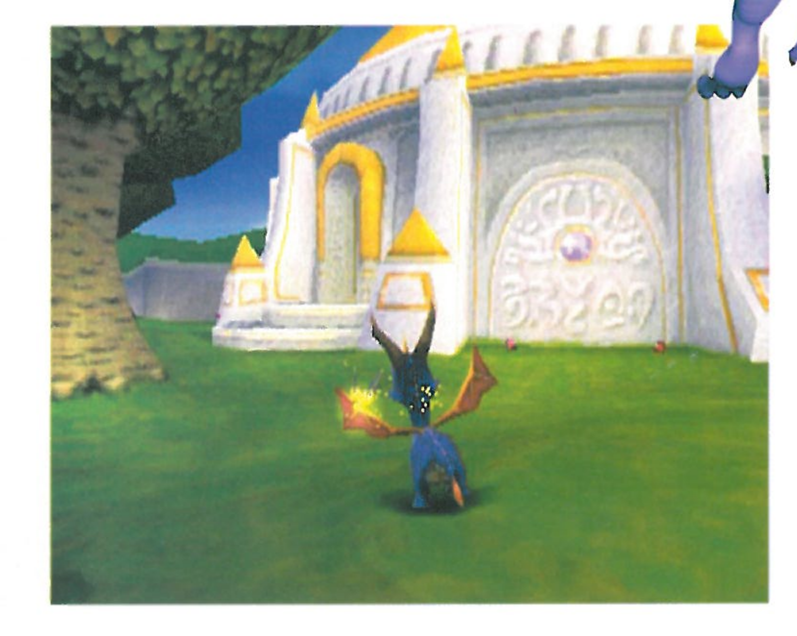
Seguro que todos conocéis *Los Teleñecos* ¿verdad? De pequeños nos encantaban y ahora todavía nos reímos con ellos, porque la verdad es que son fantásticos.

Durante nuestra estancia en Los Ángeles nos acercamos hasta la sede de la compañía para conocer el primer juego protagonizado por estos pequeños seres de trapo. Estábamos ansiosos por verlos actuar en la gris de Sony, porque, aunque han aparecido en cientos de programas de televisión y en algunas películas, nunca habían protagonizado un videojuego. Nunca ¡hasta ahora!

El título se basa en la última película de *Los Teleñecos* —que ya se ha estrenado en EE.UU. y que aparecerá en Europa durante las próximas Navidades—, titulada *Muppets From Space*.

El desarrollo del juego ha corrido a cargo de la compañía Traveller Tales, los creadores de *Rascal, Toy Story* y *A Bug's Life* (*Bichos*). El juego que se titula *Muppet Racer* —aunque probablemente en nuestro país estará traducido al castellano— incluye todas las películas de *Los Teleñecos*. Se puede acceder a todas ellas (cada film representa un nivel del juego) y revivir un montón de aventuras diferentes a través de sus diversos escenarios. Puedes elegir hasta 16 personajes diferentes, lo que te da la posibilidad de jugar con tu teleñeco preferido, o si te gustan todos y nunca sabes por cual decidirte (como le pasa a la indecisa de nuestra directora) puedes ir probándolos todos. Cada personaje tiene su propio vehículo, dotado de especificaciones únicas como maniobrabilidad, aceleración, etc. Por ejemplo, con el coche volador podrás acceder a partes del escenario a las que no tendrás posibilidad de llegar con cualquier otro vehículo. El juego cuenta con pistas de bonificación y un montón de *power ups* diferentes, así como opción de juego para dos jugadores. También podrás escuchar la voz de los teleñecos originales, por supuesto en castellano, ya que hay un montón de diálogos a lo largo del juego relacionados con la acción que estás ejecutando. Por otra parte, si te cansas de competir, siempre te queda la posibilidad de dedicarte simplemente a explorar los diversos escenarios del juego y a encontrar las áreas secretas. La música del juego pertenece a las diferentes películas de *Los Teleñecos*.

En fin, básicamente *Muppet Racer* es un juego de carreras dirigido a los fans de esta serie. ¿Será el *Mario Kart* para PlayStation? Aún es pronto para afirmarlo, porque el juego estaba en una fase muy inicial de desarrollo, pero con *Crash Team Racing* en camino y juegos como *Speed Freaks* a la venta, lo tendrá realmente difícil para hacerse un hueco en la tribuna de honor de la consola gris. En la feria de la ECTS (septiembre) en Londres podremos ver una beta más avanzada del juego. Hasta entonces, paciencia. Siempre puedes consultar la sede web de los teleñecos, (http://www.muppetworld.com) que está en funcionamiento desde el pasado mes de julio.



Naughty Dog

«¿Naughty Dog, de qué me sonará a mí... ¿Crash? ¡CRASH!»

En efecto, estuvimos en la sede de la compañía y jugamos con el último título protagonizado por Crash. Como ya sabrás se trata de *Crash Team Racing*, un título de carreras para varios jugadores (¡hasta cuatro al mismo tiempo vía Multi-Tap!). Los chicos de Naughty Dog llevan trabajando en este programa desde mayo de 1998. Actualmente hay 17 personas dedicadas al desarrollo de *Crash Team Racing*. Éste será el último título de la serie *Crash* de Naughty Dog. Y el último de la compañía para la PlayStation original... Ya estamos deseando saber qué nos tienen preparado para la consola de nueva generación de Sony.

Básicamente *Crash Team Racing* es *Mario Kart* para PlayStation. Como hemos dicho antes, pueden jugar hasta cuatro jugadores simultáneamente con el Multi-Tap en cinco modos diferentes de juego: Aventura, Time Trial, Versus, Gran Prix y Battle. Hay ocho personajes diferentes entre los que elegir, todos ellos pertenecientes al universo de *Crash*, como Tiny The Tiger, Coco y Crash, por supuesto, más un montón de personajes secretos. Al final del juego podrás acceder a 15 personajes diferentes.

Sus desarrolladores nos mostraron los esbozos de un nuevo personaje, un *alien,* que será el Jefe de final de nivel contra el que deberás competir al final del juego, y tenía un aspecto digno de los malos más malos. Hay 16 niveles principales y dos secretos, así como tres modos de dificultad diferentes. En algunos niveles puedes encontrar hasta tres atajos. Cada carrera exige diferentes habilidades y modo de juego. Pue-

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● ¡Elevad ancla!

¿Recordáis que hace unos meses os hablábamos del catamarán PlayStation? Pues bien, tras sufrir el velero un pequeño incidente, Steve Fossett, capitán de la nave, ha anunciado la intención de participar el próximo mes de octubre en la travesía Puerto de Nueva York-Lizard Point (Gran Bretaña). El mismo Fosset fue el encargado de dar la noticia que entre los miembros de la tripulación (10 en total) estará el popular presidente de Virgin, Richard Branson. Con este acto, Fossett le devuelve la invitación que hace unos meses le hizo Branson a Fossett para dar la vuelta al mundo en globo, azaña que no se consiguió. Esperemos que esta vez tengan más suerte...





des poner a punto las ruedas de tu vehículo y recoger un montón de *power ups* que te ayudarán a ganar las carreras.

Los desarrolladores han dotado a *Crash Team Racing* con un nuevo motor de juego y han creado una nueva tecnología para las modalidades de cuatro jugadores, la misma que utilizarán para PSX 2. Gracias a ella, los escenarios son muy detallados y no se pixelan, y cuentan con unas texturas alucinantes: puedes ver el escenario desde muy lejos y a medida que te vas acercando aumenta el nivel de detalle, pero sin pixelarse. Además, la sensación de velocidad es fantástica y las imágenes por segundo son sorprendentemente altas incluso en el modo para dos, tres y cuatro jugadores.

El control es genial: cuentas con un botón para acelerar, otro para frenar y un botón de salto que te permitirá tomar mejor las curvas, como en *Mario Kart*. Además, el botón de salto también te ayudará a evitar obstáculos, peligros en medio de la carretera y a los contrincantes que se cruzan en tu camino.

Gráficamente *Crash Team Racing* es muy impresionante. Tiene el aspecto de los otros títulos de la serie *Crash*: escenarios muy coloristas y en alta resolución.

La exploración es una parte importante del juego. Como en los anteriores títulos de la serie puedes recoger manzanas y *power ups*, aunque ahora se han incluido algunos nuevos, por ejemplo, puedes disparar a tus competidores o recoger un escudo que luego puedes utilizar como arma o lanzar las cajas de TNT contra otro corredor, volverte invisible, etc. Además hay un nuevo sistema de turbos (hay 4 diferentes), los dos que ya aparecían en los anteriores títulos de la serie más el PowerSlide y el Turbo Ramp que encontrarás en la pista y te darán impulso en la carrera. Crash estará disponible en diciembre de este año.

Insomniac Studios

No podíamos ir hasta Los Ángeles y no visitar a los chicos de Insomniac, los desarrolladores de *Spyro 2* (anteriormente crearon los famosos *Disruptor* y *Spyro*).

Tras haber rescatado a las familias de dragones y haber recogido todos los tesoros robados, Spyro está listo para irse de vacaciones. Su destino es un lugar llamado Dragon Shores. Pero algo falla, y cuando Spyro cruza el portal que supuestamente le llevará a su destino, es transportado a unos escenarios desconocidos y peligrosos. El malvado Ripto está allí con un plan para destruir su país, y la misión de Spyro consiste en salvarlo, de nuevo.

Spyro 2 no es sólo una secuela. Es un juego totalmente nuevo que requiere habilidades ya conocidas, pero que te exigirá aprender otras nuevas. El Spyro original pecaba de falta de variedad en los niveles y su acción era demasiado repetitiva; éste, por el contrario, ofrece muchas más opciones de juego y Spyro es mucho más manejable que en el primer título. La secuela cuenta con 24 niveles diferentes, y un total de 140 personajes.

Pero lo más innovador es su nueva estructura de juego: en el título original tu única misión consistía en recoger cristales y rescatar dragones, ahora los niveles son mucho más largos y deberás realizar muchas más tareas. En esta continuación, la estructura del juego se divide en dos fases. Por una parte están las tareas principales (completar el nivel y conseguir un talisman es el objetivo principal de cada nivel) y por otra las tareas secundarias. Los objetivos principales están pensados básicamente para aquellos jugadores que no estén familiarizados con el mundo de Spyro, en cambio los secundarios van dirigidos a los jugadores más experimentados. Los primeros niveles del juego son de aprendizaje, donde podrás aprender a nadar, escalar, volar... aunque eso sí, pagando un precio (un número determinado de gemas que deberás haber recogido previamente). También debes vencer a un número concreto de enemigos para acceder a los diferentes minijuegos del nivel (las tareas secundarias). Y también para acceder a los diferentes *power ups*.

Para progresar a través de la mayor parte del juego sólo necesitas completar las tareas principales. Pero llegado a ese punto si no has completado las tareas secundarias deberás regresar a través de los niveles y resolverlas para seguir avanzando. Las tareas secundarias incluyen un montón de minijuegos tales como carreras, pero también pequeños *puzzles*, y localizar áreas secretas y objetos.

Es esta nueva estructura la que diferencia principalmente a *Spyro* de *Spyro 2*: mientras que en *Spyro* la acción se limitaba a recoger objetos, en *Spyro 2* cada nivel es diferente y muestra multitud de tareas que resolver. Cuando terminas cada una de ellas consigues un talisman.

Spyro, cuenta además de sus habilidades habituales con otras nuevas tales como nadar y trepar, y es más duro y resistente. Cabe decir que los escenarios también son más complicados. Spyro se deberá enfrentar a enemigos y Jefes más duros. Se han añadido muchos personajes: hay nuevos que te guían a través del nivel y más enemigos en pantalla. Los escenarios también se han mejorado y ahora podrás admirar magníficos efectos de luz en el agua, nieve, lluvia...

Otro añadido importante han sido los *power up*. Cuando matas a un enemigo activas un *power up*, que te permite realizar diferentes habilidades. Está el *power up* de invencibilidad, súper vuelo, y el de súper disparo, muy destructivo, por cierto.

Pero sobre todo *Spyro 2* destaca por sus intros. Cada nivel tiene una intro específica que te explica la historia de ese nivel. ¿Cuándo podrás hacerte con un ejemplar? Según las previsiones de Sony allá por noviembre.

Fox Interactive

Acudimos a los estudios de Fox Interactive (el edificio donde se rodó *La jungla de cristal*), donde nos presentaron *Expediente X*.

El título que, tras cuatro años y medio de desarrollo ya está listo para su lanzamiento, presenta 30 escenarios diferentes. Es un juego muy largo que te llevará unas 40 horas de finalizar.

La calidad de las imágenes de vídeo es incluso mejor que la de las versiones para PC y MAC. Es realmente impresionante.

Como ya debes saber no es posible jugar con Mulder y Scully, pero ¡aparecen al final del juego! para ayudarte a resolver el misterio que estás investigando. El título es innovador por lo que se refiere a la mezcla de emociones con acción y perspectiva en primera y tercera persona. A medida que avanzas por los niveles, deberás tomar diferentes decisiones que te llevarán a uno u otro desenlace.

Además, durante todo el juego tendrás una guía que te orientará y te facilitará encontrar los diferentes objetos que debes recoger así como diversas pistas. Se trata de un pequeño punto azul que si parpadea indica que estás cerca de algún objeto interesante.

El título estará traducido al castellano y las voces de los personajes serán las mismas que las de la serie de televisión. Hay muchos finales posibles del juego, pero sólo un misterio que resolver... La verdad está... en esta revista. ¿Dónde si no? Toda la información que necesitas está en *PlayStation Power*.



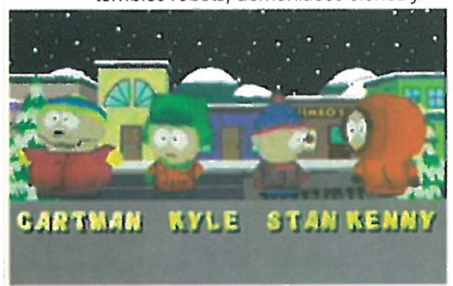
● Primer contacto

South Park

Lo peorcito de la sociedad americana en nuestras consolas. ¡Bienvenido, South Park! Siéntete como en casa

South Park, la popular serie de dibujos animados americana —también emitida en España—, hace su primera incursión en PlayStation. *South Park* ya ha pasado por N64 y PC sin cosechar demasiado éxito, pero todavía está por ver si le gustará o no al público playstationero.

Se trata de un *shoot 'em up* en primera persona en el que podrás escoger a cualquiera de los cuatro protagonistas de la serie: Stan, Cartman, Kyle y Kenny, que revivirán cinco de sus episodios más moviditos enfrentándose a terribles robots, demoníacos clones y extraños pavos asesinos. Por si esto fuera poco, un temible cometa se aproxima a tu pueblo, por lo que tú y tus coleguillas tendréis que encargaros de advertir a toda la población para evitar el desastre.



▲ Éstos son los cuatro protagonistas de la serie.



▲ Llévate contigo a Kyle, te será útil.

Durante los primeros niveles, tu misión consistirá en localizar y destruir los tanques alienígenas que se dirigen a la ciudad para destruirla, y aquí es donde encontrarás lo más divertido de *South Park:* su arsenal. No, no creas que estamos hablando de ametralladoras, misiles y pistolas de todo tipo, sino de elementos algo menos «convencionales»: bolas de nieve, pelotas de goma, un lanzavacas, un pollo francotirador... Cada personaje cuenta con un arma específica, pero para escoger a cualquiera de los personajes primero deberás encontrarlos a todos (y a sus respectivas armas).

Quizá lo mejor de *South Park* sea el modo multijugador, que te permite liarte a bolazos de nieve con otros tres amiguetes mediante pantalla partida y vía Multi-Tap. Hay un total de 20 personajes entre los que elegir y un montón de armas y escenarios exclusivos para las batallas multijugador.

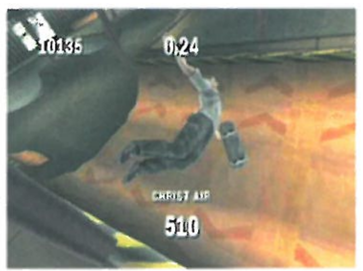
Acclaim tiene previsto lanzar dos juegos más sobre *South Park* para PlayStation, aunque por el momento tendremos que conformarnos con la primera parte de la trilogía. Desde luego, *South Park* tiene buena pinta, pero si un juego de dibujos animados no ha tenido éxito en N64... ¿saldrá bien parado en la gris de Sony? PSP

● Primer contacto

Tony Hawk

¡Por fin un simulador de monopatines en PlayStation!

Tony Hawk es en realidad el primer simulador de *skateboard* para consola. Existen algunos arcades, como *Top Skater* (de Sega), en los que controlas un monopatín; sin embargo, en consola nunca habíamos visto ninguno. Los programadores hasta ahora se habían conformado con clonar una y otra vez títulos mediocres como *Cool Boarders* y sus infinitos imitadores, dándole nombres distintos para hacer ver que eran juegos diferentes... Nada. Todos decepcionantes.



▲ ¿Cada vez que ejecutas una acrobacia, en la parte inferior de la pantalla aparece el nombre y su puntuación.

También, tanto en N64 como en PC, Dreamcast y PSX, han empezado a aparecer títulos de «airboarding», en los que controlas una especie de monopatín flotante a lo largo de circuitos futuristas. En realidad, más que por el atractivo del futuro como ambiente, esto se hace para no tener que preocuparse de cosas tan complicadas como las ruedas, la inercia, el realismo en la animación, los efectos de sonido, etc. Excusas para no hacer las cosas bien.

El caso es que tenemos un montón de razones para temblar de miedo con sólo oír las palabras «simulador de skateboard». Sin embargo, por suerte, esta vez esas palabras van seguidas por las insignes letras que componen el mágico vocablo «Neversoft». Sí, has acertado. Los creadores del revolucionario *Apocalypse.*

Imagínate: los chicos que digitalizaron a Bruce Willis y capturaron sus movimientos para un videojuego, exprimiendo hasta el último polígono a la PSX, con gráficos en alta resolución, multitud de elementos en pantalla y vídeos prerrenderizados en tiempo real, han creado un juego de skateboard. Se nos hace la boca agua sólo de pensarlo.

Tony Hawk es el juego más adictivo que hemos probado desde el mismísimo *Apocalypse*. En él puedes realizar prácticamente todas las acrobacias que existen en el mundillo del skateboard, gracias a una animación suavísima e increíblemente realista. Por desgracia, la beta que hemos probado sólo nos dejaba jugar en un escenario, pero en la versión final habrá montones. Niveles cerrados y al aire libre, pabellones de campeonatos, calles, patios de colegios... Todos los obstáculos y tipos de pistas son reales: la U, el cráter, las rampas, las barras y un



▲ Al público lo que le gusta es la variedad: cada vez que repitas una acrobacia, te puntuará la mitad.



▲ Deslízate con la tabla atravesada sobre las barandil mantén el equilibrio para obtener un montón de puntos

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

Divertienda informa...

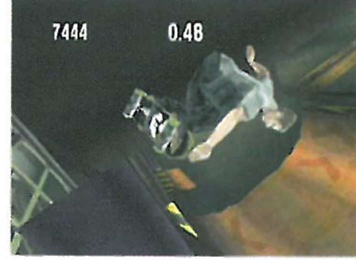
El Grupo Divertienda empezó hace unos días una campaña de información que tiene como objetivo fundamental luchar contra la piratería. Aseguran que desde hace algún tiempo se está desarrollando un mercado paralelo a los profesionales de las copias ilegales y éste no es otro que el de los propios consumidores. Si, has leído bien. Afirman que «desde sus viviendas y bajo la mirada impasible e inconsciente de sus padres hacen llegar a los colegios e institutos estos materiales ilegales». Pedro Márquez Vargas, portavoz de esta central de tiendas, explica: «he presenciado personalmente algunas de las conversaciones entre padres e hijos y cuál es mi sorpresa al comprobar que no son conscientes de esta ilegalidad.» Por este motivo, el Grupo Divertienda ha decidido poner en marcha esta campaña a través de varias acciones en las que se insiste en que ¡COPIAR ES DELITO! Así que ya lo sabes, no te hagas el sueco, que luego pasa lo que pasa.

Skateboarding

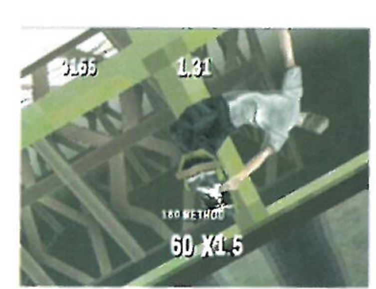
montón de cosas más. La sensación de realismo es total, y aunque todo se mueve a una velocidad de vértigo, en todo momento te sientes «responsable» de lo que hace tu personaje. Es algo así como jugar a *Tekken* en monopatín: tienes acceso inmediato a decenas y decenas de movimientos distintos, unos más fáciles de hacer que otros, y hagas lo que hagas con el Pad nunca te sientes un mero espectador de lo que sucede en la pantalla (como sí ocurre con todos los juegos de *snowboard* que hemos probado).

La sensación que produce jugar con *Tony Hawk* no se puede describir con palabras, es algo fantástico. Nada de ítems, nada de turbos, nada de potenciadores estúpidos, nada de armas inútiles. Neversoft no necesita camuflar un juego mediocre con cientos de estupideces que no sirven para nada: *Tony Hawk* es un simulador de *skateboard* puro y duro, no hay más.

El modo dos jugadores en pantalla partida funciona a las mil maravillas sin perder ni un solo cuadro por segundo (ni nivel de detalle). No sabemos cómo lo han hecho estos chicos, pero una vez más han llevado a la PSX al límite. Gráficos en alta resolución, profusión de cuadros, una animación ultrasuave, pantallas de TV en las paredes con vídeos prerrenderizados por ordenador como en *Apocalypse*, sonidos grabados de monopatines de verdad, todo el repertorio de acrobacias que verías en cualquier campeonato real de skateboard... En la redacción ya hemos invertido más horas en el único nivel de *Tony Hawk* que podemos jugar que en todos los juegos de *snowboard* que hemos analizado hasta ahora juntos. No podemos parar, no podemos quitárnoslo de la cabeza, no podemos dejar de superar nuevos récords, ¡no podemos esperar hasta octubre para probar la versión final! PSP



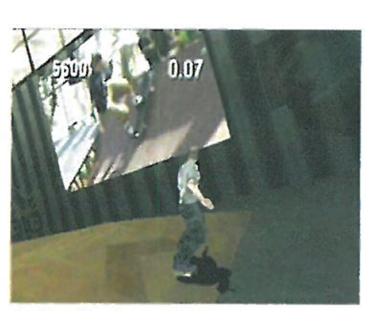
▲ ¿Hemos comentado ya que la animación es alucinante?



▲ ¡Cuidado con la ventanaaaa! Nos vas a matar a sustos.



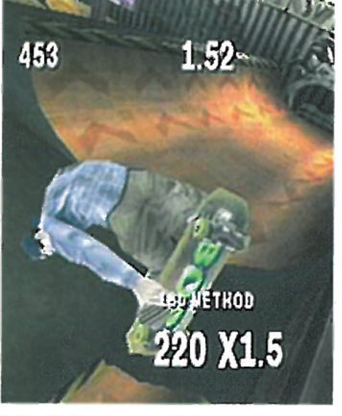
▲ Mantén el equilibrio, mantén el equilibrio...



▲ ¿Has visto la pantalla? Puedes parar de jugar y quedarte viendo la tele.



▲ En el cráter darás unos saltos increíbles.



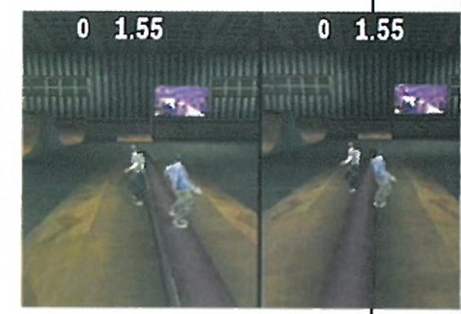
▲ En el mismo escenario hay muchos obstáculos diferentes para que practiques los distintos tipos de movimientos.



▲ En cuanto le pilles el tranquillo a los saltos, lo demás te saldrá casi solo.



▲ Algún día tendremos todas las pistas y patinadores disponibles, y entonces... ¡no volveremos a trabajar!



▲ La pantalla partida para dos jugadores funciona de miedo.



▲ ¡Cuidado con la lámparaaaa!

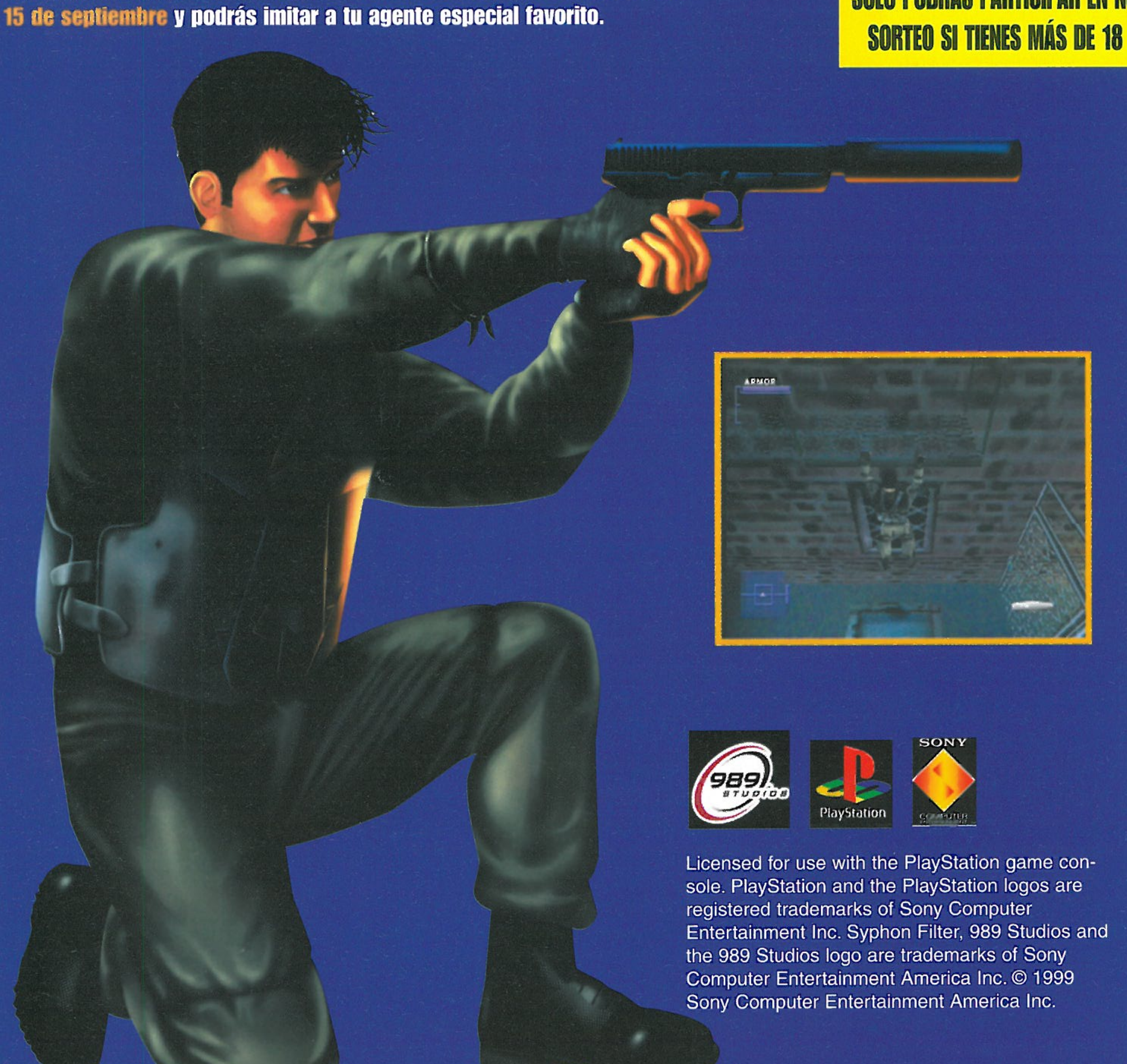
Concurso

CONVIÉRTETE EN UN AGENTE ESPECIAL CON PLAYSTATION POWER

Tu héroe: Gabriel Logan. ¿Suena bien, eh? Gabriel Logan (léase de manera pausada). ¿Te gustaría ser como él? No, hombre, no. No estamos hablando de que le imites en la vida real, sino en el mundo PlayStation. Serás el prota de Syphon Filter, un juego en el que puedes enfrentarte a los malos malísimos al más puro estilo James Bond. Ya nos lo imaginamos. Mi nombre es... Power, PlayStation Power. Bueno, pues no sueñes más. Enséñanos el as que guardas bajo la manga. Toma papel y boli, concursa y gana. Sony y PlayStation Power sortean 30 juegos promocionales Syphon Filter. Pero alto. Esta vez y, sin que sirva de precedente, sólo podrás participar en nuestro sorteo si tienes más de 18 años. ¡Ohhhhhhh!
Esperamos tu carta con la respuesta acertada. Escríbenos antes del día 15 de septiembre y podrás imitar a tu agente especial favorito.

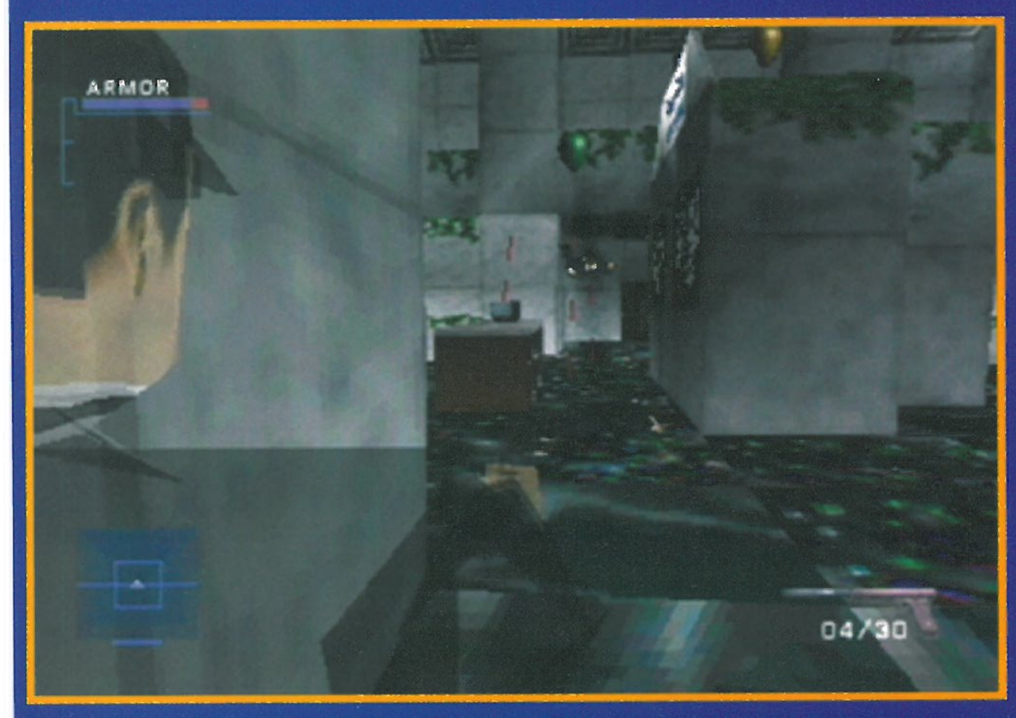
PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 30 JUEGOS SYPHON FILTER

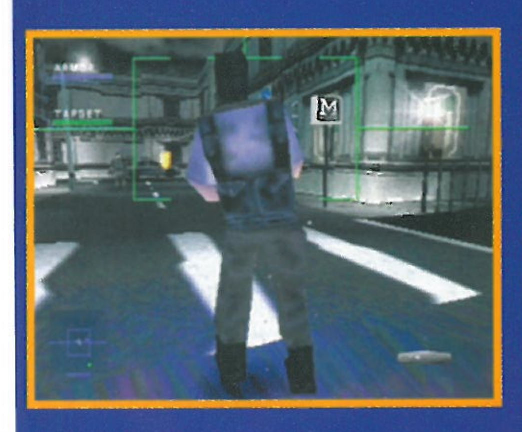
SÓLO PODRÁS PARTICIPAR EN NUESTRO SORTEO SI TIENES MÁS DE 18 AÑOS

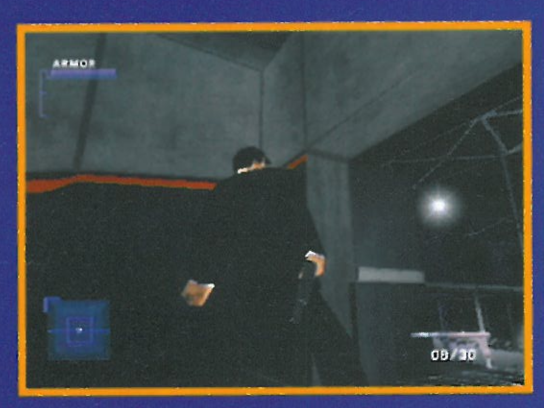


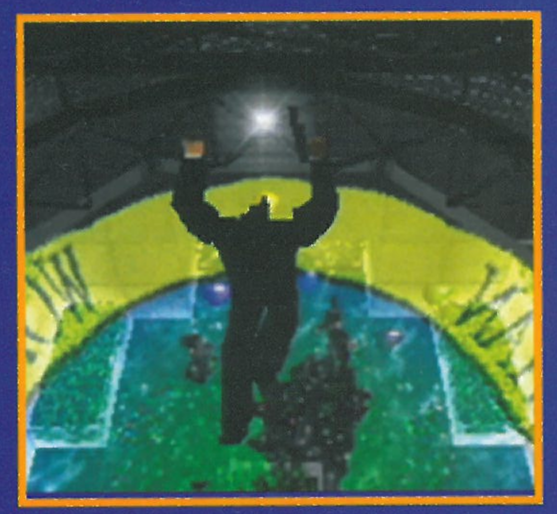
989 Studios — PlayStation — SONY Computer Entertainment









Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 25 *Astérix* (Infogrames):
Elisa Marmol Guillén (Morón de la Frontera, Sevilla)
Francisco Rodríguez Reig (Vilassar de Mar, Barcelona)
Jorge Argelaga Escursa (Barcelona)
José Suárez Álvarez (Avilés, Asturias)
Carlos Gil Sánchez (Madrid)
José Pedro Aguilar Leo (Alcantarilla, Murcia)
Daniel Martín Arenas (Leganés, Madrid)
Alberto Rubio Aguilar (Madrid)
Eduardo Maestre García (Santa Coloma de Cervelló, Barcelona)
Núria Pons Ortega (L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona)

Respuesta correcta: Sourcery Development.

Recorta por aquí

PSP. 28

Cupón de respuesta

¿Dónde transcurren los cinco primeros niveles del juego?

Respuesta:
Nombre: ....
Edad: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Syphon Filter*»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S. A.** P.° San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- Los participantes deben tener más de 18 años.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Puesta al día

40 Winks

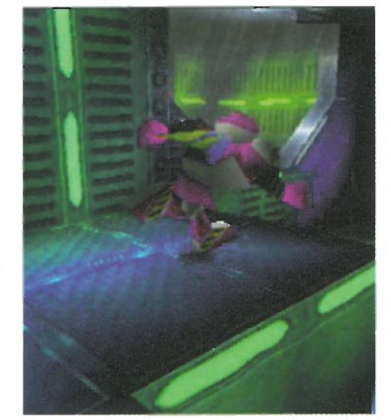
¡Despierta, despierta! Deberás estar completamente despierto para la más linda aventura en 3-D. ¡Ruff y Tumble te necesitan para derrotar a NiteKap!

Vale, quizá pienses que otra bonita aventura en 3-D puede ser tan atractivo como cascar nueces con un cajón, pero, ah, no asientas con la cabeza porque *40 Winks* tiene todo el aspecto de llegar a ser un ganador.

Juegas como Ruff o como Tumble, dos niñitos durmientes que tienen la responsabilidad de derrotar y eliminar al más nefasto archicriminal, el siniestro NiteKap.

Todo indica que el viejo NiteKap es incapaz de dormir, y cuanto más cansado está, más gruñón llega a ser. Un poco como nuestra directora después de unas cuantas sesiones intensas de películas de verano.

No importa. NiteKap se ha encargado de corromper a las pequeñas y lindas criaturas responsables de los sueños agradables llamados Winks («Pestañeos», buen nombre, ¿ves?) y convertirlos en Hood-Winks que, increiblemente, provocan pesadillas. Todo tiene una especie de sentido.



▲¡Uuuh, uuuh! Es una masa viscosa de cosas púrpuras y parece que quiere guerra.

Hay seis áreas distintas por explorar: Castillo, Espacio, Pirata, Submarino, Pesadilla y Prehistórico. Cada una está habitada con la multitud habitual de esqueletos, arañas, *zombies* y, ¡sorpresa!, horribles loros. También deberás luchar con NiteKap y su vil compañero, Thread-Bear.

De lo que hemos visto de *40 Winks*, podemos decir que las secuencias animadas son algunas de las mejores que puedas encontrar.

El juego tampoco está mal. Como la acción se desarrolla en un mundo de sueños, puedes escoger entre distintos personajes, todos ellos con sus propios ataques especiales.



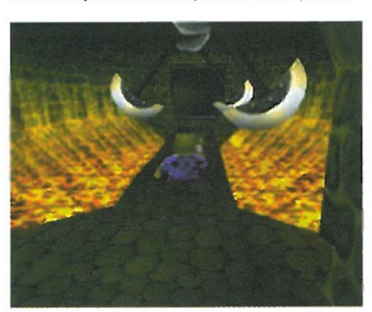
En tus aventuras, te cruzarás con Jack-in-the-Boxes, que te convertirá en Ninja, robot o monstruo. Cada uno de ellos te proporciona poderes únicos, como la grande y afilada katana del Ninja.

Haciendo un guiño a *Crash*, *40 Winks* también incluye un subjuego de carreras separado en el que puedes encontrar un paseo en cohete por unos circuitos de aspecto delicioso. Todo tiene un aspecto bastante bueno. PSP



▲Ruff es rodeado por unos cuantos *zombies.* De ahí su permanente expresión de sorpresa.

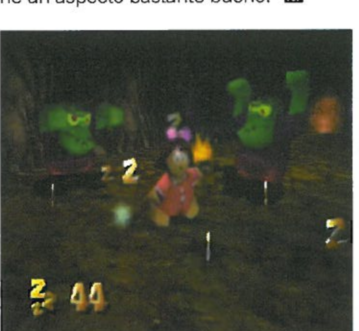




▲ Nuestra única preocupación es que *40 Winks* resulte demasiado fácil para, digamos, el Jugador Maduro™ (*Mature Gamer*™).



▲ Tumble se prepara para una paliza con robots. Igual que harías tú en la misma situación.



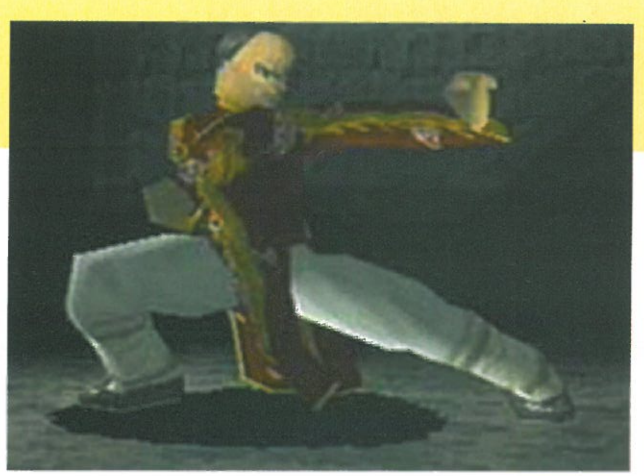
▲ O sea, que esto es el mundo de las pesadillas.



▲ Si no llevas un traje especial, siempre puedes pegar a los malos con un candelabro.

Puesta al día

Shao Lin



¿Es un juego de rol? ¿Es un juego de lucha? ¿Es...? ¡Es...!

Es agradable encontrarse con sorpresas como *Shao Lin* en esta época del año, cuando los buenos juegos escasean y los bodrios inundan las estanterías de las tiendas. ¡También aparecen juegos de verdad! El inesperado *Shao Lin* ha sido la sorpresa más grata que hemos tenido este mes: un juego de rol y de lucha al mismo tiempo, pero con algunos «añadidos» que justifican por sí solos la compra inmediata del juego. A saber: ¡un modo multijugador en el que pueden participar hasta ocho personas simultáneamente! Suena bien ¿eh? Pues funciona aún mejor, por increíble que parezca.

El equipo de desarrollo responsable de *Shao Lin* se llama Polygon Magic —a nosotros tampoco nos suena—, y pertenece al paquete de lanzamientos que THQ casi ha «escupido» de repente al mercado de PSX. Y decimos «escupido» porque, la verdad sea dicha, *Shao Lin* es el único juego no-insoportable que THQ va a lanzar en los próximos meses para la gris. *360°* y *El guardián de las tinieblas* han resultado ser las dos cosas más horribles que hemos visto desde el día en que nos sacaron de las mazmorras y nos presentaron a la directora de *PlayStation Power*...

Cuando encendimos la consola y vimos el logo de THQ casi nos da un paro cardíaco. «¡No, otro no, por favor!» De hecho, seguimos gritando cosas parecidas durante la secuencia introductoria, porque ciertamente no auguraba nada bueno... ¡Pero nos equivocamos! Conste en acta que nosotros *también* nos equivocamos. A veces. *Shao Lin* es una auténtica proeza técnica y un alarde inigualable de jugabilidad.

Se podría decir que son «dos juegos en uno con otro más de regalo». Y es que, como le sucedía a *Die Hard Trylogy*, de un modo de juego a otro hay un abismo. Cada modo constituye una experiencia completamente diferente, de forma que *Shao Lin* abarca un amplio abanico de géneros y de admiradores potenciales.

Uno de los modos es el Aventura, de rol. Al comenzar, eliges a uno de entre dos personajes —un niño calvo o una niña con dos moños—, le bautizas con el nombre que quieras y eliges el arte marcial que más te guste (hay seis para elegir). Después de eso, comienza la historia. Según el arte marcial que hayas seleccionado, empezarás tu aventura en un escenario u otro. Un puerto, un arrozal, un pueblecito... Al principio no eres más que un niño, y tienes que crecer, ganar dinero, adquirir experiencia y aprender artes marciales a lo largo de la historia. Tu personaje puede quedarse sin dinero, enfermar, adelgazar, engordar, etc. ¡Es como guiar a un Tamagotchi con forma humana por la República Poligonal China!

A lo largo de la historia te encontrarás con amigos y enemigos. Cuando se trate de uno de estos últimos, tendrás que arreglar la situación a base de mamporros, y entonces se cargará un escenario exclusivo para la pelea. Sí, más o menos como en *Final Fantasy VII*, pero sin magias ni turnos, en tiempo real.

Y el otro modo del juego es Versus, que es algo así como una prolongación a la enésima potencia de las peleas del modo Aventura. En Versus puedes jugar sólo, contra otros tres adversarios controlados por la CPU que irán a por ti; jugar contra otro jugador u otro luchador controlado por la CPU; meterte en una pelea con otros tres luchadores —ya sean humanos o virtuales, por equipos o todos contra todos— y hasta ¡liarte a tortas en un combate de ocho bestias simultáneos!

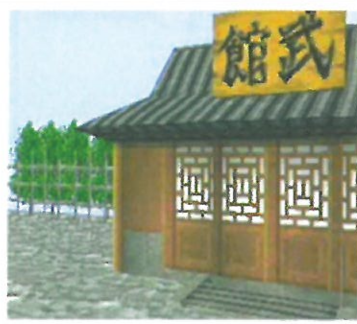
Como lo oyes: si enchufas dos Multi-Tap a la consola, podrás jugar con otros siete amiguetes. Eso sí: cuando son ocho los luchadores en pantalla, abandonan su forma humana y pasan a ser muñecos de madera, como el llamado Mokujin de *Tekken,* para ahorrar algunos polígonos a la consola y evitar que la acción se ralentice. Ya ves: nunca habíamos tenido un juego de lucha para más de dos jugadores y ahora, de repente, nada menos que ocho.

También son ocho los personajes que hay para elegir —que nosotros sepamos, porque *Shao Lin* es uno de esos juegos que esconden personajes secretos hasta debajo de las texturas—, y seis, las artes marciales distintas que puedes escoger. Así pues, y entendiendo que cada arte marcial y cada personaje son diferentes, las combinaciones son ¡48! ¡Es como si hubiera 48 personajes distintos, qué bestialidad!

El sistema de control es tan tridimensional como los gráficos del juego. A diferencia de *Tekken* y su interminable retahíla de imitadores, aquí no se salta con la función «arriba» de la cruceta digital, sino con R1. La cruceta sirve para desplazar en todas las direcciones al personaje, X para los golpes con las manos, Círculo para los golpes con los pies, Cuadrado para cubrirse y Triángulo para las llaves especiales. Después están los R y los L: uno para saltar, otro para seleccionar a quién quieres pegar, otro para cambiar de estilo de lucha durante el combate y otro más para ejecutar golpes bajos. A partir de ahí, por supuesto, las combinaciones: tácticas de esquivo, combos, golpes especiales, saltos especiales, carreras, pisotones...

Por ultimo está el modo Práctica, en el que tienes que avanzar por un laberinto descuartizando a decenas y decenas de muñecos de madera. ¿Por qué entrenarte solo si puedes hacerlo contra tipejos de cedro, que no sufren dolor ni sangran? El modo Práctica se parece más a un *beat 'em up* de los ochenta que a otra cosa. Recuerda a *Fatal Fury,* por ejemplo, o al modo *Tekken Force* de *Tekken 3*: multitud de malos que no paran de salir, uno tras otro, todos iguales... ¡Nos encanta!

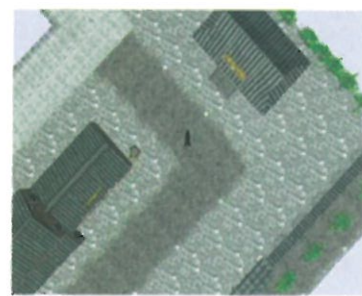
Pronto te daremos más detalles sobre el que será uno de los pocos bombazos del verano y, al mismo tiempo, uno de los títulos más importantes del año. PSP



▲ Los escenarios del modo Aventura también son en 3-D, aunque un poco menos detallados.



▲ ¿Pelear o no pelear? El gran dilema de siempre...



▲ Con la cámara de «vista de pájaro» podrás ver dónde te encuentras exactamente.



▲ La cámara funciona igual de bien cuando hay cuatro luchadores en pie que cuando sólo quedan dos. Es una maravilla.



▲ Elige bien el estilo de lucha que quieres, porque será el que estudies durante el resto del juego.

Puesta al día

X-Files

Mulder y Scully entran en nuestros hogares y lo hacen a través del televisor. Aunque esta vez se trata de un videojuego...

Chris Carter ha decidido aumentar su poder mediático escribiendo el argumento de una nueva aventura de fenómenos paranormales. Esta vez se ha adentrado en un medio nuevo para él, como es el apasionante mundo de las consolas.

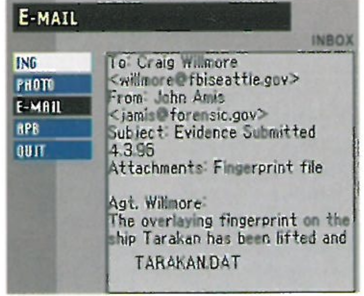
Evidentemente la historia va de detectives. Y, como ya viene siendo habitual en este tipo de juegos, deberás investigar, buscar pistas, recorrer montones de lugares, someter a algunos sospechosos a duros interrogatorios, recopilar información sobre el lugar donde se esconden los espías, acumular elementos que te servirán para ir avanzando, etc. O sea, una aventura conversacional de investigación.



▲ El FBI ¿estará detrás de todos los chanchullos?



▲ El juego está repleto de secuencias de vídeo que te alegrarán la vista.



▲ Recibirás e-mails con información muy confidencial.

Sus creadores han diseñado un sistema bautizado con el nombre de «Virtual Cinema» que, según afirman, «intenta recoger el espíritu de la serie de televisión». En *PlayStation Power* creemos que no es otra cosa más que la acumulación de imágenes en primera y tercera persona, mezcladas con algo de secuencias de vídeo y un punto de mira que te servirá para recorrer los diferentes lugares, recoger objetos y pasar a otras secuencias o estancias de la acción. Como ves, se trata de una especie de *Riven* pero con *zombies*.

Una de las decepciones que te llevarás en cuanto tengas en tu poder un ejemplar del juego es que la aventura no está protagonizada por los inexpresivos Mulder y Scully. Craig Willmore es el nuevo héroe de la acción. Suponemos que se trata de un problema de producción o bien se ha dado más importancia al jugador que al protagonista.



▲ ¿Qué podremos encontrar entre tanta basurilla? Si estuviera Mc Giver se inventaría un propulsor atómico.



Para la aventura consolera se ha optado por utilizar actores desconocidos. Pero la sombra de Mulder y Scully es muy alargada... Es cierto que nuestros agentes favoritos aparecerán de vez en cuando (y en el cuarto CD), de la misma manera que lo harán «el fumador», Skinner o los tres investigadores chiflados. Pero sus apariciones no son más que una mera anécdota ya que tú eres el verdadero protagonista de la historia.

En la redacción tenemos la primera versión de la aventura, que promete mucho, aunque creemos que la acción todavía se sucede con demasiada lentitud. De todas formas, las secuencias de vídeo y las imágenes estáticas ofrecen una calidad digna del PC, porque, para los que no lo sepan, se trata de una conversión de PC a PlayStation.

Los innumerables diálogos y los interminables textos estarán completamente traducidos y doblados al castellano. De esta manera, el seguimiento de la acción será mucho más sencillo.

De momento, han llegado tres CD a la redacción, aunque en el momento de cerrar este número los chicos de Sony ya nos han confirmado que habrá un cuarto CD. Si la verdad esta ahí fuera tendrás que esperar hasta finales de septiembre para averiguarlo. Por lo pronto, tendrás que conformarte con contemplar estas imágenes que muestran parte del potencial del juego. Un título que sin duda arrasará en el mercado de PlayStation tal como lo hizo en el de PC. PSP



La aventura no está protagonizada por los inexpresivos Mulder y Scully.



● Puesta al día

UEFA Striker

¡Más de 70 equipos!

Ya falta menos para que los chicos de Infogrames pongan a la venta un nuevo título de fútbol. Se trata de *UEFA Striker*, un simulador del deporte rey que tiene previsto aparecer en nuestro país en el mes de octubre. El juego cuenta con la licencia oficial de la UEFA, asociación europea de fútbol que integra a 51 federaciones nacionales. Supervisado por jugadores de la talla de Ruud Gullit y de entrenadores como Glen Roeder, permite al jugador formar parte de todas las selecciones europeas a través de los 44 equipos más famosos de Europa (entre ellos los mejores equipos nacionales) y 30 del resto del continente. *UEFA Striker* cuenta con hasta 250 polígonos por jugador, nueva ingeniería en 3-D, nueve modos diferentes de juego y un modo Entrenamiento para facilitar la introducción en el juego. ¿Se puede pedir más? Sí, que empieeeeece ya, que el públicoooooo se vaaa-aa...

● Noticias

Eidos se expande en España

EIDOS INTERACTIVE

La compañía adquiere buena parte de Proein y Pyro Studios

Eidos, empresa desarrolladora de software y encargada de la edición de maravillas tales como nuestro querido *Tomb Raider*, ha adquirido recientemente el 75% de la compañía española de distribución Proein y el 25% de Pyro Studios SL. El acuerdo, que se hizo público a finales de julio, no modificará por el momento los equipos de trabajo de ambas compañías.

Por otra parte, Eidos que no descansa ni en vacaciones, ha firmado recientemente un acuerdo con International Sports Multimedia (ISM) para editar los próximos lanzamientos que se desarrollen bajo la licencia del Comité Olímpico Internacional (COI) tanto para consola como para PC. El acuerdo, que le confiere una exclusividad de seis años, cubre los Juegos Olímpicos de Sydney 2000, Atenas 2004 y los Juegos Olímpicos de Invierno de Salt Lake City 2002. *Sydney 2000* está siendo desarrollado actualmente para PlayStation. ¡Genial, sólo tendremos que esperar un año para disfrutar de todos los deportes en un único juego!





► John McClane regresa con más acción que nunca en una gran combinación de géneros: *shoot 'em up*, conducción, exploración y acción con mayúsculas.

Imagen cortesía de 20th Century Fox/The Kobal Collection.

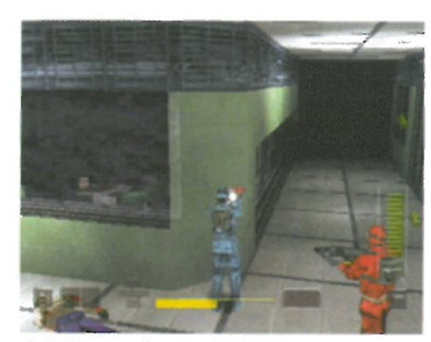
«Ha sabido combinar con éxito distintos géneros consiguiendo un conjunto bien acabado»

DIE HARD TRILOGY 2

El mejor multijuego de todos los tiempos regresa a PlayStation con otros tres fantásticos cursos de juego de alto nivel. Sólo nos queda hallar la respuesta a una pregunta: ¿dónde están los DETONADORES?

En *PlayStation Power* no somos demasiado ordenados ni pulcros, pero si hay un juego en nuestras estanterías que no tiene ni una sola mota de polvo, mientras otros yacen sepultados bajo los restos de envoltorios de chocolatinas y latas de refrescos, si hay un título cuya caja luce como los chorros del oro y que se limpia periódicamente con cariño, ese es *Die Hard Trilogy*. ¿Y el CD? Cuando no está en una PlayStation recibe la caricia suave de una manga y es colocado de nuevo en su estuche para no exponerlo innecesariamente a la atmósfera de la redacción. En resumidas cuentas, podríamos decir que nos hemos encariñado un poco con *Die Hard Trilogy*. Y por eso, desde que oímos rumores sobre que se estaba preparando *Die Hard Trilogy 2* no hemos pegado ojo ni una sola noche.


▲Si se mueve, acribíllalo a balazos. Un buen consejo que recordarás mientras juegues a *Die Hard Trilogy 2*.


▲ McClane se viste el traje biológico para explorar los laboratorios. Por desgracia, ese guardia armado hasta los dientes también.

Die Hard Trilogy (*La jungla de cristal*) fue un hito en varios aspectos. En primer lugar, es el único juego que ha sabido combinar con éxito distintos géneros consiguiendo un conjunto bien logrado. Con acción y exploración en 3-D, compatible con pistola y un increíble simulador de coches supo convertirse en la ganga del siglo gracias a la presentación de tres juegos geniales por el módico precio de 3.990 pesetas. En segundo lugar, *Die Hard Trilogy* supo eludir la penosa imagen que suelen tener los juegos basados en películas taquilleras. Mientras que la mayor parte de los juegos basados en films se dedicaban a diluir la acción trepidante de Hollywood en patéticos juegos de plataformas, *Die Hard Trilogy* supo arreglárselas para transmitir gran parte de la emoción de tres títulos de gran éxito mediante sus tres episodios (cada uno basado en una de las películas). Y en tercer lugar, *Die Hard Trilogy* fue uno de los primeros juegos compatibles con pistola que salieron en Europa para PlayStation. Como tal, adoptó las «pautas de Konami» utilizadas hasta entonces en algunos juegos distribuidos sólo en el mercado japonés. ¿Tienes una pistola Predator? Lo más


▲Los lujosos hoteles de Las Vegas se hallan a gran distancia de los niveles de la dura prisión y los laboratorios biológicos. Muy hortera.



▲ Si disparas suficiente contra los barriles explotarán soltando un torrente salvaje del que Bruce beberá con codicia. Bueno, no exactamente. Pero no estaría mal que fuera así...







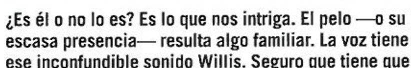
▲ Otro guarda entra en nuestro campo de visión. Otro medio kilo de ketchup esparcido por el suelo. ¡Aaggg!

LIFTING

BRUCIE BONUS

«BRUCE NO TIENE QUE VER NADA CON ESTE NI CON EL ORIGINAL»

¿Es él o no lo es? Es lo que nos intriga. El pelo —o su escasa presencia— resulta algo familiar. La voz tiene ese inconfundible sonido Willis. Seguro que tiene que ser él. Pues no, no lo es. Lo creas o no, Bruce no tiene nada que ver ni con éste ni con el juego original. El concepto de *Die Hard* Trilogy es propiedad de 20th Century Fox y son ellos los que pueden sacar todo el jugo a los productos basados en las películas sin tener que pagar un solo dólar al amigo Bruce. Basta que digan que el personaje es John McClane (el héroe de ficción de *Die Hard*) y NO Bruce Willis.



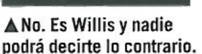




▲ Mira ese pelo. ¿Bob Hoskins cuando era joven? Quizá se trate de Phil Collins enfundado en ese apretado traje de goma...







▲No. Es Willis y nadie podrá decirte lo contrario.

NIVELES

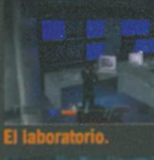


Justo cuando nuestro McClane se creía a salvo, vuelve a estar metido en otro de sus líos. Esta vez se trata de un montón de aventuras en todas estas situaciones emocionantes. Incluso en un casino...

La Prisión.



Desert Hanger.



El búnker desierto.



El laboratorio.



La presa Hoover.



El casino.

Matar a Reese.

DESENTIERRA EL LUCOZADE

DIE HARD CON UN PAD

«NIVELES SECRETOS Y DE DESTREZA»

¡Es Bruce Raider! En un juego en tercera persona con acción y exploración, Bruce se pasea por siete niveles, se enfrenta a muerte con un perverso megalómano y sus secuaces a la vez que evita que cualquier inocente se vea atrapado entre dos fuegos. ¡A por ellos! Ten cuidado con los espectadores.

▼ De vuelta al almacén, John tuvo la tentación momentánea de enviar un e-mail a su mamá.





▼Los cambios de vestuario son una parte fundamental de este juego de acción destructora.







▲ Si te tragas demasiadas balas, lo tienes mal. La cámara se vuelve loca mostrando tu humillante defunción en todo su esplendor.

«McClane corretea alegremente por el centro de la pantalla con la pistola siempre a punto»

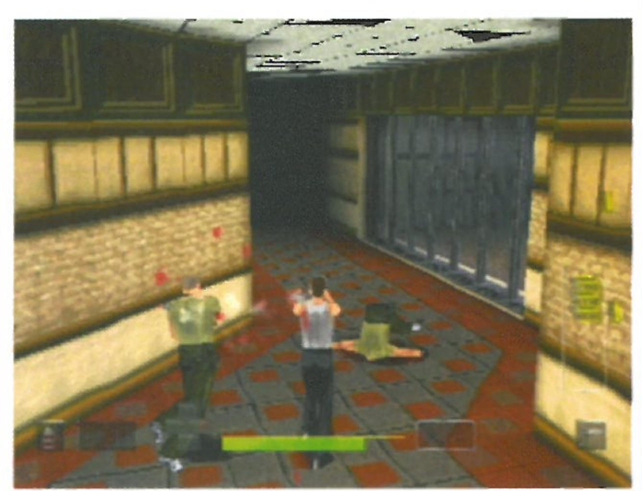
¡EL ORIGINAL DIE HARD TRILOGY!

Uno de nuestros títulos favoritos. Este trabajo acuñó el estilo de juego «tres en uno», acción/exploración trepidante, *shoot 'em up* y coches. Sin embargo, en el original, cada uno de estos géneros se reservaba para cada una de las tres películas más que estar mezclados como es el caso de *Die Hard Trilogy 2*. La acción/exploración tiene lugar en el Nakatomi Plaza, lugar donde se ambienta la primera película, la acción de disparos transcurre en el aeropuerto Dulles (Washington), como es el caso en *Die Hard 2*, mientras que la parte de coches tiene lugar en la ciudad de Nueva York, donde se ambienta *La jungla de cristal 3*. Es un juego genial y una compra obligada por el precio Platinum de 3.990 pesetas.









▲ Ir como loco por los pasillos gastando munición sin parar es muy divertido. Y cuando te aburres puedes romper todos los cristales de las ventanas. Genial.

seguro es que si la tienes, la comprarás para disfrutar con *Die Hard Trilogy*. Y aquí llega la continuación de la serie: *Die Hard Trilogy 2*, la cual ha sabido aprovechar los aciertos de la primera entrega. Demos la bienvenida al regreso de la acción/exploración en tercera persona, juego con pistola y conducción loca. Aunque ahora todo es mucho mejor.

«POR SÓLO 3.990 PESETAS TIENES TRES JUEGOS DE PRIMERA»

Viva Las Vegas

Mientras que la trilogía original se inspiró en las tres películas de la serie *La jungla de cristal*, esta última entrega es una inmersión total en el violento mundo de John McClane. Esta vez John se halla en Las Vegas, descansando tras su ajetreada actividad y visitando a su antiguo compañero de la policía Kenny Sinclair. (Alguien muere asesinado... pero no queremos desvelarte más.) Sin embargo, en honor a su fama de ejercer como imán para atraer todo tipo de violencia, no transcurre mucho tiempo antes de que McClane se inmiscuya en los planes de un diabólico criminal que se ha propuesto borrar la ciudad de Las Vegas del mapa. La acción transporta a McClane —desde lo que parece un inofensivo banquete (con su compañero Kenny)— a la cárcel, a un escondite secreto en el desierto y a la base de armas biológicas correspondiente. A continuación, tenemos el bombardeo contra la presa Hoover, un paseo por Las Vegas y un malentendido en el casino y el hotel con el enemigo (mejor dicho, enemigos).



Diecinueve

Y empiezan los 19 niveles de acción que, a pesar de ser una clara imitación del juego original, añaden cantidad de nuevas prestaciones. La principal diferencia es que el juego ahora cuenta con dos modos: Movie y arcade. En el modo Movie los tres tipos de juego se mezclan con gracia con el argumento cinematográfico. De manera que en un nivel puedes conducir hacia un edificio, explorarlo en el nivel siguiente y quizá tomarte la libertad de jugar un poco con la pistola en un tercero. No está mal. El modo arcade te permite sumergirte en los tres juegos por separado. Así pues, si lo que te apetece es ir a los niveles de pistola para recrear *Time Crisis* con toda la emoción de La jungla de cristal, puedes hacerlo con toda tranquilidad. En parte, la razón de estos cambios se debe a la incorporación de un nuevo desarrollador. Es fácil apreciar cómo las mejoras incorporadas a *Duke Nukem: Time To Kill* han sido ampliamente superadas en el primero de los géneros de *Die Hard Trilogy 2*.



▲ Como salido de una película de Bond. A que ese vaso salta hecho añicos en menos que canta un gallo...



▲ Todos los «elementos» están perfectamente simulados. Aquí la superficie ondeante del agua es terriblemente realista.

Abre fuego

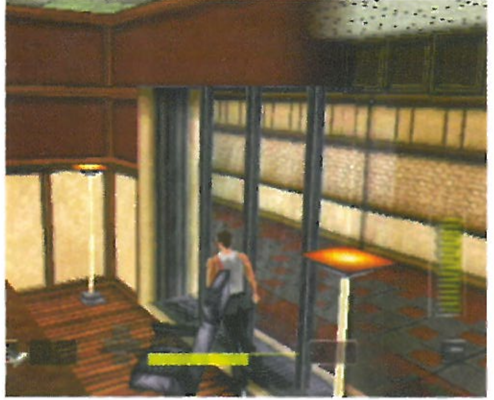
El primer juego utiliza una perspectiva



▲ Nuestro hombre puede conducir un montón de vehículos distintos, pero ¿es este camión con elevador de carga uno de ellos?

«John ha ido a Las Vegas a visitar a su viejo colega policía, Kenny. No transcurre mucho tiempo antes de que McClane se inmiscuya en los planes de un diabólico criminal que se ha propuesto hacer que todo salte por los aires»







▲ A los seguidores de *Syphon Filter* les encantará este nivel; lleno de pasarelas, atajos y vías de huida ocultas.

NIVELES

La prisión y la sala de banquetes.
Desierto de tiros.
La presa Hoover.
El hotel.
El restaurante.
El salón del hotel.
Matar a Kenny.











PROFUNDIDADES OCULTAS

RECÓGEME

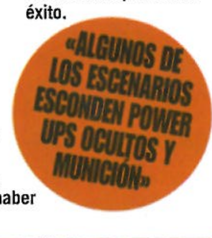
Al disparar contra las cajas liberas *power ups* que esconden munición o salud. Mantén los ojos abiertos por si ves otros escenarios destructibles para poder ganar el máximo. Si esa planta te parece sospechosa, hazla volar en pedazos. Nunca se sabe lo que puede haber debajo.

«ALGUNOS DE LOS ESCENARIOS ESCONDEN POWER UPS OCULTOS Y MUNICIÓN»

► Al igual que en el original, un pulso firme es fundamental para tener éxito.











BLAST RADIUS

DIE HARD CON PISTOLA

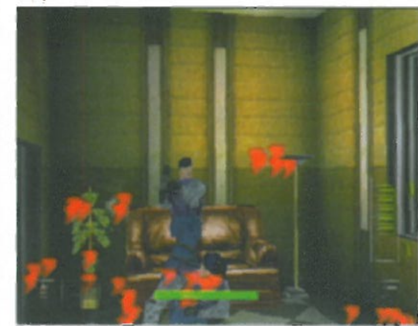
¿Tienes una G-Con 45? Fantástico. Esta nueva prestación es justo lo que necesitas para superar las siete áreas de acción con disparos en *Die Hard Trilogy 2*, dejando un rastro de cuerpos hechos pedazos tras de ti. Mientras que el juego original sólo tenía soporte para la vieja pistola de Konami (y la copia barata de Predator), este nuevo trabajo es compatible con esta pistola y la G-Con 45 que probablemente compraste a la vez que *Time Crisis*. Por supuesto que la compraste. Fue una sabia decisión que permite participar a los incontestables del primer *Predator* y a los principiantes con la G-Con. Genial.

«PREDATOR, G-CON 45 Y EL ORIGINAL DE KONAMI – TODOS EN UNO»





▲ Este es el nivel asfixiante, por llamarle de alguna manera. Todo tipo de presos hostiles intentan ir a por ti.



▲ Como siempre, hay miembros de las fuerzas especiales en abundancia.

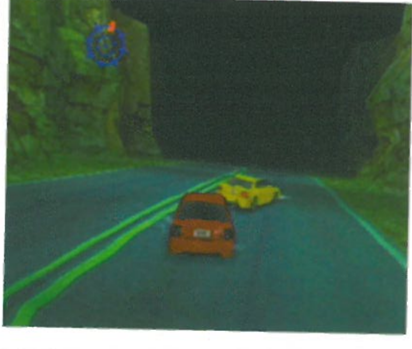
«La pistola te lleva por habitaciones repletas de enemigos dispuestos a todo»

CARMAGEDDON

CONDUCCIÓN A TOPE

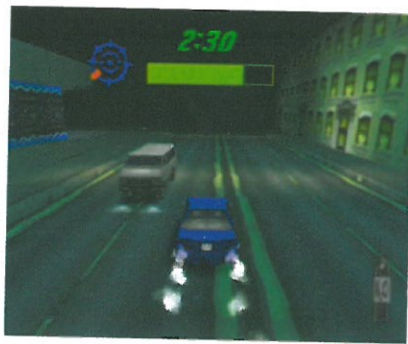


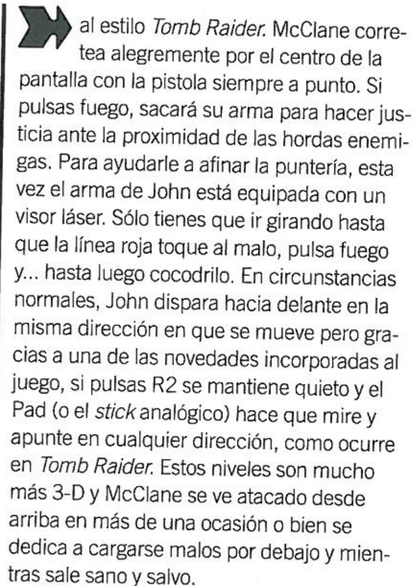




En *Drive Hard Trilogy 2* hay seis niveles de acción en la conducción. Tienen lugar en una gran variedad de escenarios distintos, desde las carreteras serpenteantes y rocosas de Arizona hasta las calles de la ciudad de Las Vegas.







al estilo *Tomb Raider.* McClane corretea alegremente por el centro de la pantalla con la pistola siempre a punto. Si pulsas fuego, sacará su arma para hacer justicia ante la proximidad de las hordas enemigas. Para ayudarle a afinar la puntería, esta vez el arma de John está equipada con un visor láser. Sólo tienes que ir girando hasta que la línea roja toque al malo, pulsa fuego y... hasta luego cocodrilo. En circunstancias normales, John dispara hacia delante en la misma dirección en que se mueve pero gracias a una de las novedades incorporadas al juego, si pulsas R2 se mantiene quieto y el Pad (o el *stick* analógico) hace que mire y apunte en cualquier dirección, como ocurre en *Tomb Raider.* Estos niveles son mucho más 3-D y McClane se ve atacado desde arriba en más de una ocasión o bien se dedica a cargarse malos por debajo y mientras sale sano y salvo.

El segundo título es un juego de disparos con pistola, un género muy poco explotado en PlayStation. A pesar de ocupar sólo una tercera parte del juego, tienes más que suficiente para comprobar la valía de juegos como *Time Crisis.*



Dispara primero

Puedes ver el mundo a través de los ojos de McClane mientras conduce vertiginosamente por pasillos y estancias repletas de enemigos dispuestos a liquidarle, antes de «limpiar» las seis áreas por las que pasará. El truco consiste en disparar primero, eliminar a los malos antes de que tengan ocasión de tocarte y gastar tu barra de salud poco a poco. Al igual que con el anterior *Die Hard Trilogy,* cuando disparas contra las distintas partes de los cuerpos de los malos sus reacciones varían. Por ejemplo, si hieres a uno en la rótula, caerá de rodillas; si le das en el hombro, saldrá girando como un ventilador y —en un toque de dramatismo— si le das en plena cara, le saltarás la tapa de los sesos. Los disparos al pecho producen unas dolorosas heridas de bala que se abren al instante. Es bastante parecido a *Resident Evil 2* ¿no te parece?

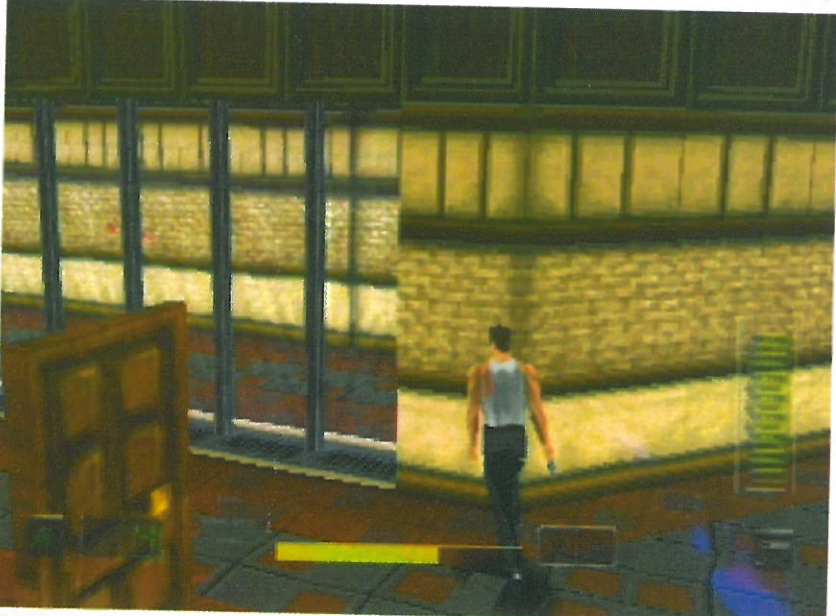


▲ Además de explorar en busca de secretos, en esta oficina hallarás unos cuantos en los lugares más inesperados.

AMBIENTACIÓN



▲ Unas secuencias de vídeo fantásticas caracterizaron a *Die Hard Trilogy*. En *Die Hard Trilogy 2* han sido superadas con creces. ¡Mira estas escenas! ¡Son INCREÍBLES!



▲ Willis se pasó mucho tiempo en las barras (sirviendo bebidas) en los antros neoyorquinos antes de ser un actor conocido. Mira ese tipo paseando por la cárcel. Hay infinidad de espacio para moverse.

«Para ayudarte a afinar la puntería, la pistola de John cuenta con un visor láser muy práctico. Sólo tienes que girar hasta que la luz roja tropiece con el malo, pulsas fuego y... hasta luego cocodrilo. ¡Buen trabajo!»

NIVELES



La autopista del desierto.
El meollo de Las Vegas.
El show de Las Vegas.
El centro de Las Vegas.
El meollo de Las Vegas 2.
El centro de Las Vegas 2.



LOCURA CINEMATOGRÁFICA

REBOBINA

«TIENE TODOS LOS INGREDIENTES: LA EMOCIÓN, LOS EFECTOS ESPECIALES, COSAS DE HOMBRES»

La jungla de cristal

La película original, presentaba a ese policía incomprendido, John McClane (Willis), durante su viaje a Los Ángeles hacia donde se dirigía para intentar salvar su matrimonio con la sufrida Holly. John va a visitarla a su lugar de trabajo, cuando una banda terrorista decide hacerse con el control del edificio. Pero McClane puede con todos ellos con una sola mano (¿dónde están esos detonadores?).

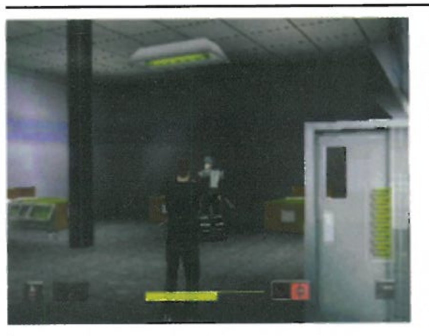
La jungla de cristal 2

McClane tiene una facilidad increíble para meterse en situaciones peligrosas. Holly se dirige hacia el aeropuerto Dulles (Washington) donde la espera John. Por desgracia, John (con un increíble jersey) atisba a unos «terroristas» y se lanza a capturarlos. De nuevo, los malévolos terroristas se hallan en realidad ocultos en una iglesia en las afueras de la ciudad desde donde deciden hacer caer todos los aviones que les venga en gana. ¡Parece que el avión de Holly es el próximo! McClane arruina sus planes y se los carga a todos.

La jungla de cristal 3

Un McClane resacoso se ve forzado a pasar por toda una serie de pruebas de resistencia al peligro bajo las órdenes de «Simon». Si falla, hará explotar bombas por la ciudad de Nueva York. Con la ayuda de Zeus (Samuel L. Jackson) puede vencer esa loca contrarreloj para descubrir que ese Simon es el hermano de Hans, el jefe de la banda terrorista que McClane se cargó en la primera parte de *La jungla de cristal*. Las persecuciones de John por las calles de la ciudad no han sido más que una cortina de humo para disimular los auténticos planes de Simon: asaltar la reserva federal y apoderarse del oro.



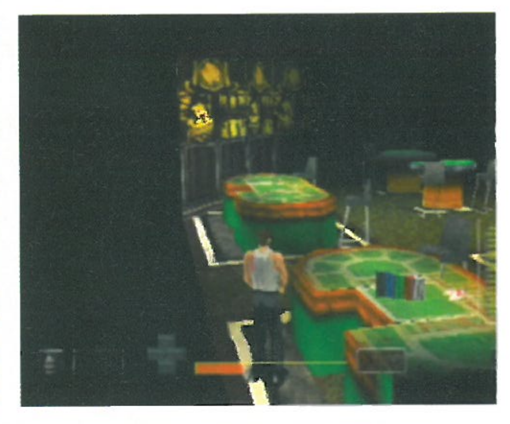






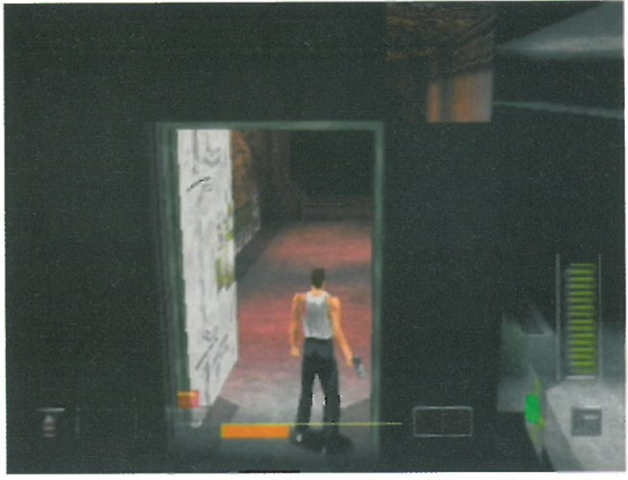








▲ Uno de los muchos lavabos públicos que McClane se ve obligado a visitar. Apuesta lo que quieras a que aparece algún terrorista por el lugar más inesperado.



▲ Por fin John descubre la «zona violeta» y empieza a relajarse. El objetivo de su próxima misión será hallar velas perfumadas.

«Ahora la voz del personaje de McClane la pone otro actor que no es el auténtico Bruce Willis»

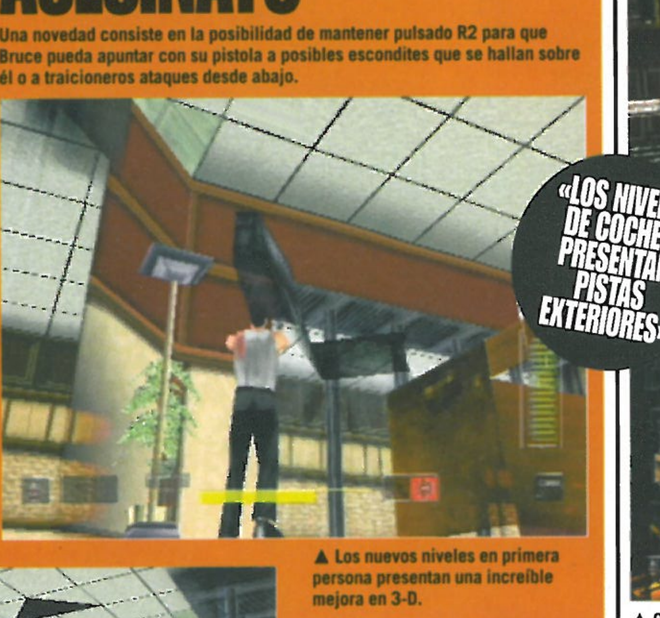


▲ Ese tipo lleva un increíble traje biológico que parece que pierde sangre. ¡Llamen a la policía!



ASESINATO

Una novedad consiste en la posibilidad de mantener pulsado R2 para que Bruce pueda apuntar con su pistola a posibles escondites que se hallan sobre él o a traicioneros ataques desde abajo.



▲ Los nuevos niveles en primera persona presentan una increíble mejora en 3-D.

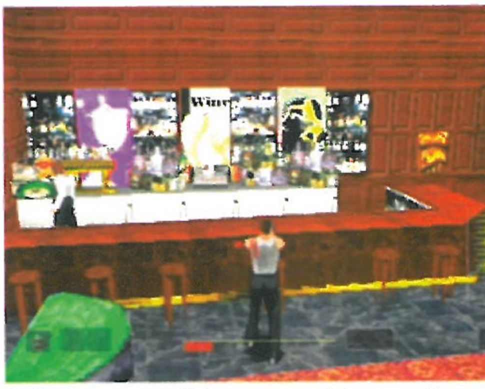
▲ Me largo y me llevo esta planta conmigo. ¿Te suena?

Más fuerte

El tercer título es un juego de coches. Posiblemente se trate de la parte favorita de la mayor parte del personal. Veamos cuáles son sus principales novedades. El nuevo argumento ambientado en Las Vegas ha permitido que los creadores sean un poco más liberales con la escenificación y los temas. En lugar de las calles de Nueva York que veíamos en el original, en *Die Hard Trilogy 2* podemos disfrutar de persecuciones más variadas, en plena carretera, que ofrecen una mayor sensación de realismo. Ya no estarás limitado ni obligado a conducir siempre por la misma ciudad predeterminada. Los niveles de conducción de *Die Hard Trilogy 2* presentan pistas detalladas que serpentean por las tierras de Arizona. A veces, el juego recuerda al clásico del arcade, *SpyHunter*, en el que los coches enemigos pedían a gritos ser machacados. Sólo la corta distancia (ya que no puedes ver con demasiada antelación) y una conducción algo insegura estropean en parte la experiencia. A pesar de todo, puedes estar seguro que estos pequeños detalles se solucionarán antes de lanzar el juego al mercado. No importa lo que hagan. Lo que sí es cierto es que, por el momento, el juego ha superado al original en su sección de coches. Parte que ya en la primera entrega era genial.

«Los niveles de coches presentan pistas exteriores»

▲ Con esta ambientación en Las Vegas, tienes infinitas oportunidades de visitar casinos. Como éste.



▲ «Estaba en este vestíbulo y ¿a que no adivinas con quién me tropecé?» (Silencio). «¿Quieres recuperar tu antiguo trabajo, amigo?»

Pero ¿qué hay de nuevo con el viejo amigo Bruce? Mr. Willis. El viejo y estimado Willis. El del chaleco desaliñado y los bíceps abultados. Una vez más, no nos queda la menor duda de que el héroe que vemos en nuestras pantallas no es otro más que Bruce Willis, pero gracias a que Bruce no recibe unos suculentos beneficios a expensas del juego, podemos decir que, en realidad, no se trata de Bruce. Debemos estar agradecidos, ya que así nos ahorramos un buen dinerito. Además, el personaje de McClane —que en la versión cinematográfica corre a cargo de Bruce Willis— tiene una voz parecida a la del héroe del celuloide, pero no es la del auténtico Bruce. A pesar de todo, desafiamos a cualquiera a que distinga entre las dos voces. El actor anónimo que ha puesto la voz imitando a Bruce ha bordado el trabajo.

Así pues, sólo nos queda contar los días que faltan hasta que podamos gozar de las excelencias de este título y poner a prueba nuestras habilidades. ¿Será en otoño? Esperemos que sí. Sólo nos queda una pregunta sin responder. ¿Dónde están esos malditos detonadores? PSP



▲ Venga, monada. El señor Willis no ha podido resistir la tentación.

«La nueva sección de conducción de Die Hard Trilogy 2 se parece a SpyHunter, en el que los coches enemigos piden a gritos ser machacados mientras te paseas por tierras de Arizona»

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN SIMPÁTICO COCODRILO CON PLAYSTATION POWER

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS Y 15 MOCHILAS CROC 2

Érase una vez un simpático cocodrilo que estaba en la playa con sus amigos los Gobbos (podía haberse ido con los lectores de PlayStation Power pero no, eran Gobbos). Pues bien, nada es perfecto, así que le llega un mensaje en una botella (podía haber llegado un e-mail, pero no, era un mensaje en una botella) y nuestro amigo Croc debe partir en busca de sus padres. Y hasta aquí podemos leer. Si quieres saber más de las aventuras de este animalillo de ojos saltones, escríbenos. Electronic Arts y PlayStation Power sortean 15 juegos y 15 mochilas Croc 2 (podía haber sido un juego para cada participante pero no, son 15 juegos y 15 magníficas mochilas). Toma papel y boli, concursa y gana.
Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día 15 de septiembre y sabrás antes que nadie qué pasa con el malvado Barón Dante.

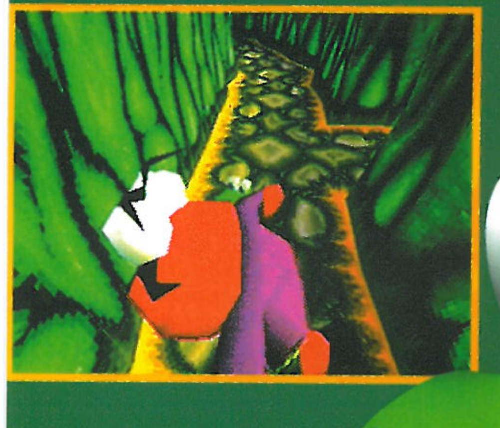


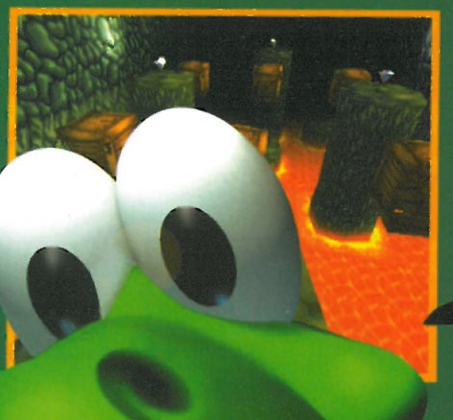
CROC 2

ELECTRONIC ARTS



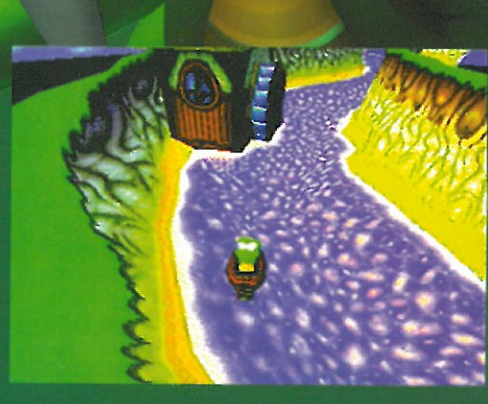












Recorta por aquí

PSP. 28

Cupón de respuesta

¿A través de cuántos niveles se desarrolla la acción?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Croc 2*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo



60 SYPHON FILTER

¡Trucos!

Pequeños trucos



● Analizado: PSP N.º 25 ● Puntuación: 96%

Driver

Si piensas que ser un «policía secreto» que trabaja para la mafia es fácil, lo tienes claro. Si no quieres perder todo tu prestigio ante los jefes tras estrellar el coche oficial por las calles de la ciudad por culpa de una conducción penosa, presta mucha atención a nuestra guía para las dos primeras ciudades

EL EXAMEN



Empecemos pues. La primera prueba de aparcamiento previa al juego en sí puede resultar desalentadora, ya que sólo dispones de un minuto para llevar a cabo nueve tareas. Además, sólo puedes chocar contra algo (otros coches, las paredes o las columnas) cuatro veces antes de que la mirada agresiva del mafioso de turno que controla tus movimientos se dé cuenta de tu ineptitud y te mande a paseo. No hay una regla de oro para ejecutar las nueve tareas en un orden específico, pero hemos dado con una forma para conseguir superarlas todas en el tiempo permitido. Empieza acelerando con el botón Círculo. Así, saldrás a toda pastilla y se marcará en la lista la palabra «Quemar». Avanza por el centro del parking a toda veloci-

¡TRUCO RÁPIDO!

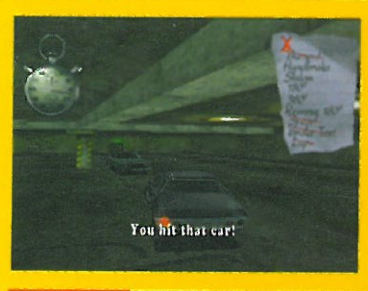
● *Grand Theft Auto*
HAROLDHAND
Foto del loro, todos los niveles, todas las armas, tarjeta Sal de la cárcel gratis, blindaje,



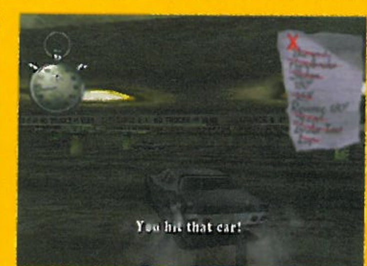
coordenadas, 9.999.990 puntos, multiplicador x5, sin policías, 99 vidas.

GETCARTER
Todos los niveles, todas las armas, tarjeta Sal de la cárcel gratis, blindaje, coordenadas, multiplicador x5, 99 vidas y el nivel que más quieres.









EL EXAMEN (CONT.)

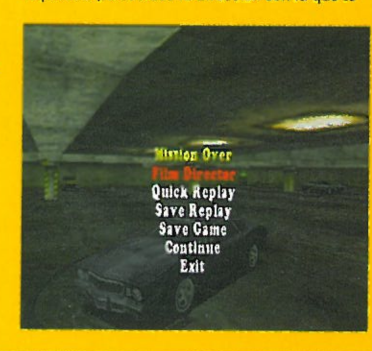
dad y pisa el freno lo más cerca de la pared que te atrevas. De este modo, habrás superado también las pruebas de velocidad y frenada.

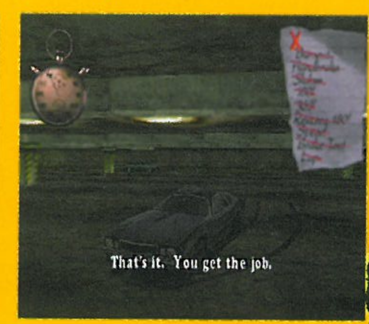
A continuación sal de ahí y rodea el exterior de las columnas (entre los pilares y el muro exterior), y no pares hasta completar un circuito completo. Ya tienes la prueba de vuelta. Tu siguiente objetivo es el Slalom. Debes zigzaguear por una serie de columnas, girar al final y repetir la acción de vuelta. No intentes hacerlo muy deprisa o perderás todas tus vidas en este tramo. Pisa el freno siempre que debas y conduce con cuidado. Si fallas perderás más tiempo que si intentas superar el circuito a 150 km/h.

Llega la hora de aplicar unos cuantos trucos para superar los tres últimos objetivos. Vuelve a bajar por el centro, como al principio, y cuando hayas pasado más o menos la mitad, gira el coche a derecha o izquierda (mantén pulsada la dirección elegida). Mientras gira, utiliza Triángulo para accionar el freno de mano. Ejecutarás un giro de 180º y acabarás encarando la dirección por la que has venido. Acelera hacia el otro extremo y para lo más cerca que puedas de la pared. Mete la marcha atrás (Cuadrado) y acelera. Cuando oigas que el coche va toda pastilla, gira a tope ya sea a derecha o a izquierda (como has hecho para el giro de 180º), pero no frenes. Empezarás a dar vueltas y al final acabarás encarando la pared. Ya has superado el giro de 180º marcha atrás. Vuelve a meter la marcha atrás y conduce hacia la otra pared para prepararte para la última prueba.

Un giro de 360º es fácil. Acelera de forma normal con X, encara un poco hacia derecha o izquierda (tú decides la dirección con la que te sientes más a gusto) y a continuación gira el volante a tope en la dirección contraria mientras mantienes pulsado X. Si no sueltas ni la dirección ni X, ejecutarás un «donut», también llamado giro de 360º. Si no vas a la velocidad suficiente para superar la prueba, puedes pulsar Círculo; sabrás que has hecho un círculo completo porque alguien te dirá que estás más loco que una cabra.

Puede que sea cierto, pero ahora ya puedes trabajar de secreta. Si no lo has conseguido, vuelve a intentarlo. Sólo se trata de tener paciencia y practicar mucho.





LAS TÁCTICAS

Remington Fuzzaway

Te han pillado. La poli te pisa los talones. Mantén la calma. Hay tácticas a prueba de balas para acabar con ellos estén donde estén.

De cara

Si el poli te viene de frente, la mejor forma de esquivarlo consiste en alejarte tanto como puedas hacia el otro lado de la calzada. Utiliza el tráfico para escudarte; puedes colocar otros coches entre tu bólido y el de la poli al tiempo que pisas a tope el acelerador.

Por un lado

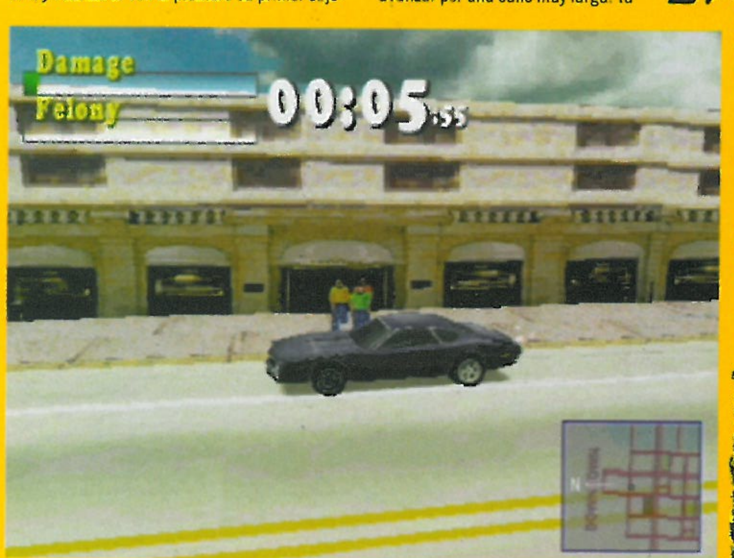
Siempre hay algún poli a la espera en los cruces, y cuando te ven el plumero su primer objetivo es cazarte. Utiliza una táctica similar a la anterior: intenta que siempre haya algún coche entre vosotros y aléjate tanto como puedas.

Desde detrás

Si te persiguen, hay dos formas de dar esquinazo a los polis. La primera consiste en avanzar por una calle muy larga. Tu »







PEQUEÑOS TRUCOS

Akuji the Heartless

Modo Depurado: Activa la pausa en cualquier momento. Mantén pulsado L2 y a continuación presiona Izquierda, Arriba, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.

Espíritus infinitos: Consigue el invocador de espíritus. Activa la pausa. Mantén pulsado L2 y presiona Izquierda, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

Invencibilidad: Activa la pausa. Mantén pulsado L2 y presiona Derecha, Derecha, Izquierda, X, Círculo, Izquierda.

Colin McRae Rally

Introduce los códigos siguientes en lugar de tu nombre:
Peasouper: Todos los niveles con niebla
Buttonbash: Súper aceleración
Heliummick: La voz del copiloto es chillona
Kitcar: Empuje turbo (pulsa Select cuando la barra verde esté a tope)
Moremorph: Potencia a doble motor
Forklift: Tracción en las cuatro ruedas
Directorcut: Hazte un lío con la repetición
Blancmange: Corre con un coche tembloroso
Nightrider: Conduce en la oscuridad

Dark Stalkers 3

Juega como Dark Ballon: Mantén pulsado Select y presiona dos botones de puñetazo cualquiera a la vez.
Juega como Shadow: Destaca el signo de interrogación, pulsa Select cinco veces y manténlo presionado la quinta vez.

Knockout Kings

Victoria al instante: Noquea a tu oponente, pulsa Select y tira la toalla.
Consigue que tus personajes sean cabezones: En el menú principal pulsa Izquierda y Círculo, Izquierda y Triángulo, Izquierda y Cuadrado, Izquierda y X.
Transforma a tu personaje en un oso: En la pantalla de títulos, pulsa Derecha y Cuadrado, Derecha y Triángulo, Derecha y Círculo, Derecha y X. A continuación, elige a cualquier jugador.
Recupera energías con rapidez: Tras noquear al rival pulsa L1, L2, R1, R2 y X a la vez.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

LAS TÁCTICAS (CONT.)



coche es un poco más rápido y puedes alejarte sin problemas. En la segunda se trata de tomar curvas muy cerradas o conducir contra el tráfico que circula en sentido contrario. Los polis cometen errores, y pueden acabar pegándosela contra algún pobre personaje.
El método final consiste en tocar levemente a los otros coches mientras te cuelas entre ellos. Los otros coches se paran cuando les das, de modo que forman un bloqueo perfecto. Pero hay que practicar mucho.

Delante

Si vas detrás de algún poli motorizado, la mejor forma de volverlo loco consiste en colocarse justo detrás por el interior. Cuando te vea, girará siempre contra la pared, el edificio o lo que haya en ese lado, una acción estúpida que supondrá su final.

Freno de mano a tiempo

Superar las curvas más cerradas es fácil si utilizas el freno de mano. Pulsa levemente Triángulo para activar el freno de mano, aunque debes apuntar en la dirección a la que quieres ir, no gires a tope si no quieres que el coche de un giro de 180º.
Eso no estaría nada bien.

Récord criminal

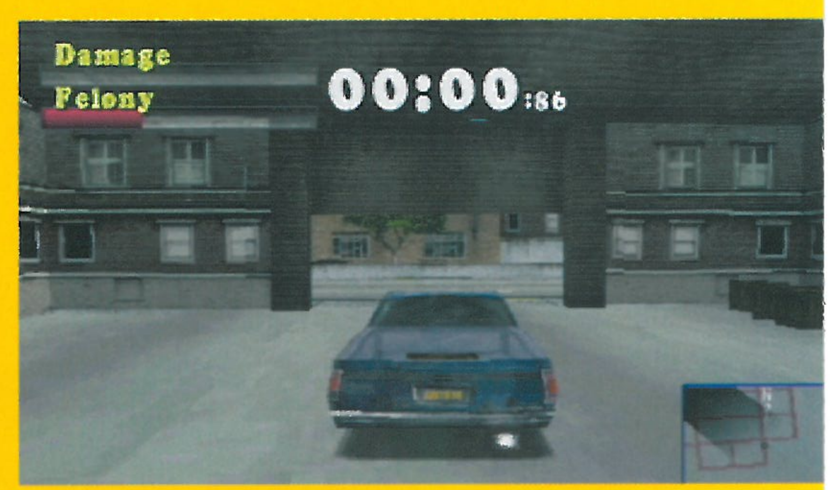
Los polis son unos pesaditos, todo el tiempo persiguiéndote, sobre todo cuando crees que no has hecho nada malo. O a lo mejor sí que has cometido algunas infracciones, como por ejemplo conducir en dirección contraria o destrozar el mobiliario urbano. Estos polis son unos tiquismiquis...

Furia en la carretera

El resto de conductores no siempre se apartará de tu camino cuando te abalances de frente contra ellos, así que un volantazo a tiempo te ahorrará más de un disgusto.







Quién es más listo

No creas que eso de mirar por el retrovisor es cosa de la tercera edad. Siempre va bien saber por dónde te persiguen los polis. Si los tienes localizados, puedes esquivarlos. Así es la vida.

MIAMI

El banco

Ve por la calle larga que hay a la izquierda de tu motel, hacia el Sur de la ciudad, y gira por la parte Oeste de la calle en la que está el banco. Tardarás un par de minutos, y está en la acera derecha.
Cuando pares, ten cuidado con el tráfico que viene en dirección contraria. Ahora encararás hacia el Este, preparado para una rápida huida. Cuando huyas, ve por la autopista hacia Miami Beach y utiliza los atajos que hay por allí para despistar a tus perseguidores.

Esconde las pruebas

Cuando se trata de alcanzar un objetivo, puedes hacerlo como quieras, pero sigue siempre nuestro consejo: intenta ir siempre por el camino más corto y gira lo menos posible. De este modo, irás más rápido y evitarás accidentes innecesarios, ya que no siempre saldrás airoso por muy hábil que seas. Evita los choques tontos y olvídate de las piruetas. Aquí se trata de dar esquinazo a la bofia.

Recoge a Ticco

Cuando hayas recogido a Ticco, dirígete hacia el Norte por la autopista más estrecha de las dos que se dirigen hacia la parte Este de la ciudad. Es la más rápida.



¡TRUCO RÁPIDO!

TOOLEDUP
Todas las armas, tarjeta Sal de la cárcel gratis, blindaje
FREEMANS

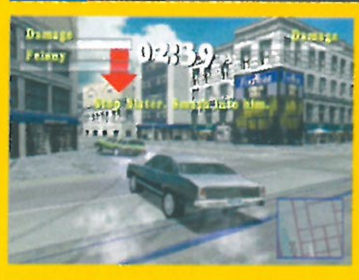


Todos los niveles, todas las armas, tarjeta Sal de la cárcel gratis, blindaje, multiplicador x5.

DONTMESS
Todas las armas, tarjeta Sal de la cárcel gratis, blindaje.
SORTED
Todos los niveles, todas



MIAMI (CONT.)









Tierra de por medio

Tramo complicado. Dispones de dos minutos para llevar el coche al escondrijo. Tú decides la mejor ruta, pero intenta elegir carreteras anchas para esquivar el tráfico y despistar a los polis.

Tierra de por medio, 2ª parte

En la segunda parte de la misión, no vayas por la autopista más estrecha del Norte, ya que está totalmente bloqueada por los controles de la policía.

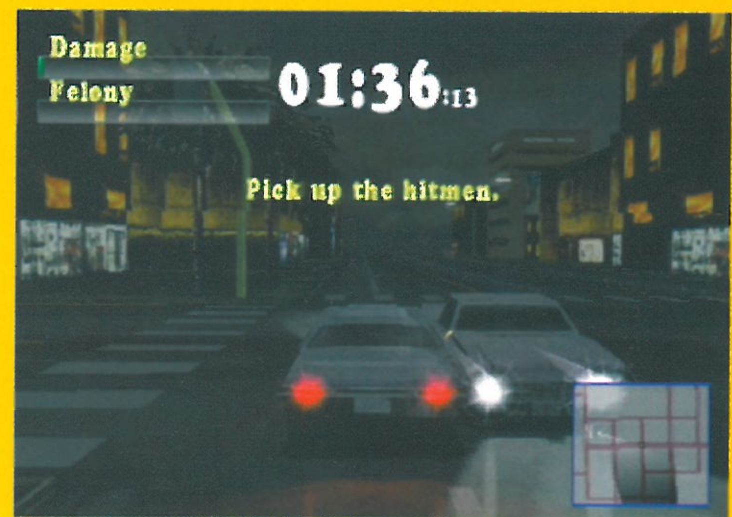
Vayas por donde vayas, al menos te encontrarás con un control en cualquier ruta, pero con un poco de conducción arriesgada podrás colarte por entre los coches y cruzar por la isleta del centro para esquivarlos.

Tanner se encuentra con Rufus

No te agobies por la orientación del cono de dirección de tu mapa cuando pares por primera vez en el motel. Dirígete hacia la autopista que va a tope y que conecta Miami Beach con Marina y a continuación ataja hacia el objetivo.

Machaca a Jean-Paul

Verás un coche de policía delante de ti cruzado en tu camino. Es el coche blindado en el que llevan a Jean-Paul, y debes destrozarlo mediante un buen choque. No empieces acelerando a tope, ya que puedes perder el control y perder unos segundos valiosísimos. No pierdas de vista el coche blindado en ningún momento. Si desaparece de tu campo de visión aunque sea por un par de segundos, ya puedes dar la partida por finalizada. El truco consiste en seguir al coche por la larga autopista por la que tendrá que efectuar dos giros seguidos. Cuando llegue al giro grande hacia la















PEQUEÑOS TRUCOS

Marvel Super Heroes vs Street Fighter

Ver el menú de trucos: Ve al menú principal y pulsa R1, Círculo, Izquierda, Triángulo, Triángulo.

- Encuentra las opciones extra escondidas: Ve al menú principal y pulsa R1, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo.
- Juega como Spiderman Blindado: Destaca a Spiderman, mantén pulsado Select y presiona cualquier botón.
- Juega como Evil Sakura: Destaca a Hulk, mantén pulsado Select y presiona cualquier botón.
- Juega como Hulk Gris: Destaca a Hulk, mantén pulsado Select y presiona cualquier botón. Después selecciona a Hulk como pareja de Sakura.
- Juega como Mech Zangief: Destaca a Blackheart, mantén pulsado Select y presiona cualquier botón.
- Juega como Mephisto: Destaca a Omega Red, mantén pulsado Select y presiona cualquier botón.
- Juega como Shadow: Destaca a Dhalsim, mantén pulsado Select y presiona cualquier botón.
- Juega como un agente de EE.UU.: Destaca a Bison, mantén pulsado Select y presiona cualquier botón.

Syphon Filter

Todas las armas y munición infinita: Activa la pausa, ve al menú de armas y mantén pulsado Derecha, L2, R2, Izquierda, Cuadrado y X.

Debilita al enemigo: Activa la pausa, ve a la entrada de mapa y mantén pulsado Derecha, R1, L2 y X. Si ha funcionado oirás una carcajada.

Selector de nivel: En el menú de opciones, selecciona misión y mantén pulsado Izquierda, L1, R1, Select, Cuadrado y X.

Munición potente: Ve a la opción de armas, destaca 9 mm y mantén pulsado L, R2, Select, L1, Cuadrado y X.

Need for Speed: Road Challenge

Gana dinero fácil: Compra un coche, elige una partida a dos bandas y selecciona apuestas altas. Guarda la partida al momento y saca la tarjeta de memoria de la ranura uno y colócala en la ranura dos. El juego pensará que es otra tarjeta de memoria y duplicará tu coche en tu favor. Ahora puedes ganarte a ti mismo en el modo para dos jugadores y ganar un coche nuevo. Vende el vehículo recién adquirido para ganar pasta.

Haz tu coche más pesado: Pulsa Start para

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

MIAMI (CONT.)





derecha, ve a por él y pisa el acelerador a tope. Con el primer golpe debería ser suficiente. Si no, puedes repetir el mismo movimiento en la gran curva a la izquierda que viene a continuación. Si en esta ocasión no lo consigues, la cosa se complica. Al final, el coche blindado llegará a la parte Este de la ciudad, momento en el cual su ruta pasa a ser un poco más irregular. Sin embargo, pégate a él y conseguirás pillarlo.



Machaca a Jean-Paul, 2ª parte

Ahora debes conducir a Jean-Paul hacia el puerto en el Norte. Lo lejos que llegues dependerá del lugar en el que consigas que pare. Sigue el cono de dirección como siempre, pero cuando llegues a los barrios residenciales busca un garaje abierto que se cerrará cuando entres. Tienes que despistar a todos los coches de la bofia que te hayan seguido, y además hay límite de tiempo, así que avanza por la calle larga hacia Marina, al final de la enorme autopista, para llegar más rápido.

Paseo en Superfly

En esta misión debes conducir un coche superfly hasta el patio cerrado que hay en la parte derecha del puerto. Tan sólo dispones de tres minutos para conseguirlo.

La ruta más rápida es la autopista estrecha que viene de la parte baja de la ciudad. Debes tener mucho cuidado, ya que el coche se abolla con mucha facilidad, y como tengas un par de toques importantes, ya puedes dar la partida por perdida.

Venganza

Esta misión es tan fácil como soportar 24 horas seguidas de programas de José Luis Moreno. Dispones de tres minutos para destruir cinco restaurantes. El truco consiste en una conducción impecable. Agudiza todos tus sentidos y habilidades y ve primero a por el restaurante que queda más lejos.

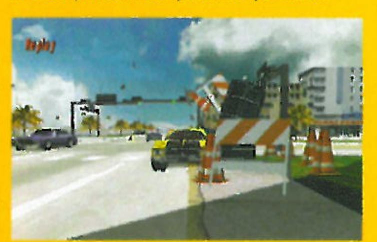
La velocidad es esencial. Si el restaurante está en el lado derecho o izquierdo de la calle, ejecuta un giro de 90º delante de la ventana y mete la marcha atrás antes de salir a toda pastilla. Los cuatro que quedan debes abordarlos a partir del que tengas más cerca, ya que rehacer lo andado sólo serviría para hacerte perder tiempo. La maniobra a realizar en todos ellos es similar. Si tu objetivo está justo delante, ejecuta un giro de 180º e irrumpe marcha atrás entre las mesas.

Si el restaurante queda a izquierda o derecha, ejecuta un giro de 90º y entra marcha atrás. Entrar de morro parece muy espectacular, pero te hace perder la orientación, y perderás mucho tiempo al intentar corregir la dirección.

Cebo para una trampa

Tu objetivo es un Interceptor negro. Lo único que debes hacer es chocar contra él, pero lo difícil es hacerlo a tiempo. No puedes permitirte el lujo de perder ni un segundo, ya que corres el riesgo de quedarte sin tiempo.

Hay dos puentes pequeños conectados con las dos autopistas más importantes que cruzan



Miami Beach. La única manera de evitar los bloqueos de la poli en la autopista pequeña, que es la que debes elegir, consiste en correr primero por la autopista más grande.

A medio camino hay dos puentes pequeños y estrechos que enlazan las dos autopistas. Y a pesar de todo, aún deberás superar un bloqueo. La mejor forma de atravesarlo consiste en dirigirse hacia el centro en diagonal y, en teoría (ya que no siempre funciona), podrás cruzarlo sin demasiados problemas. Una vez en la zona del puerto, la cosa mejora, pero no bajes la guardia.

Acaba con el coche de Di'Angio

Destruye el coche de Di'Angio con su dueño en el interior. Síguelo de cerca y puedes emplear la misma táctica que con el coche blindado de hace un rato. Para empezar girará a la izquierda, así que ataja por la esquina y ve a por él.

Si no consigues darle la primera vez, girará a la derecha en cuanto pueda, así que repite la acción de nuevo. Bien hecho. Dicho sea de paso, a veces el pobre se la pega él mismo, con lo cual te ahorras un esfuerzo, así que no vuelvas a reiniciar la misión en caso de que suceda esto.

Sigue jugando y espera a que aparezca el mensaje de «misión fracasada».

El informador

Tu misión consiste en seguir al vagón monorraíl y recoger al maldito soplón cuando se pare. La parte inicial de la ruta es el tramo más difícil de dominar. Debes actuar con rapidez.

Sal del motel a toda prisa y a continuación dirígete a la derecha, gira a la derecha un poco más adelante. Si eres lo bastante rápido, podrás ver de pasada al vagón monorraíl. Si no, gira por la siguiente a la izquierda y no te cortes a la hora de atajar por entre el tráfico que circula en sentido contrario, pero prepárate para esquivar a un coche que no piensa apartarse.

Después, lo único que debes hacer es seguir al monorraíl y no tener un accidente estúpido. Sin embargo, si has ido muy deprisa y has adelantado al monorraíl, lo mejor que puedes hacer es parar y esperar a que llegue para alcanzarle.

Lo mejor es actuar con mucha sangre fría. Si llegas a tu destino antes que el monorraíl, la policía te pillará con todas las de la ley, y te resultará imposible completar el nivel.





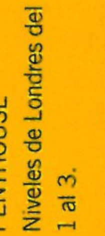
PEQUEÑOS TRUCOS

¡TRUCO RÁPIDO!

las armas infinitas, tarjeta Sal de la cárcel gratis, blindaje.

RAZZLE
Todos los niveles.



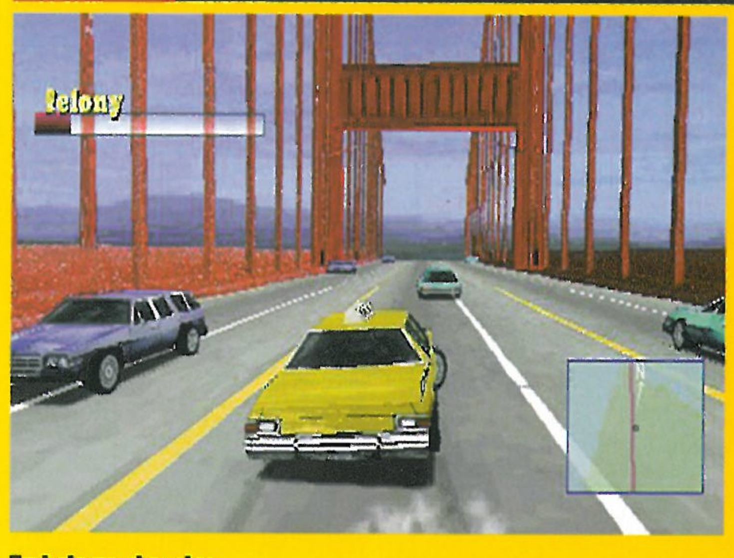


READERWIFE
Todos los niveles.

MAYFAIR
Niveles de Londres 1 y 2.

PENTHOUSE
Niveles de Londres del 1 al 3.

SAN FRANCISCO



Trabajo en el casino

Debes dar esquinazo a los coches que te persigan para completar tu misión. Cuando hayas recogido a los ladrones, corre hacia el escondrijo. Por el camino te seguirá un poli, pero perderá el rastro si sigues las instrucciones que te hemos dado antes.
Cuando les hayas dado esquinazo, atento al radar para evitar que vuelvan a detectarte.

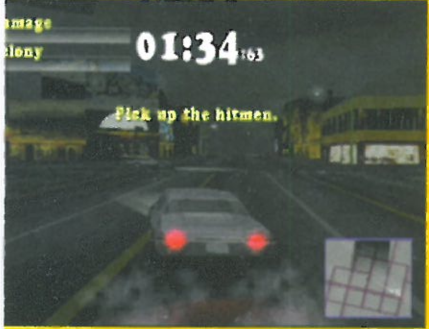
Nunca los perderás de vista en una zona que esté cerca del escondrijo. Cuando hayas recogido a los ladrones puedes tomarte tu tiempo, así que aléjate del alcance de la bofia tanto como puedas; si es necesario, busca rutas alternativas.
La entrada está a unas tres cuartas partes del camino hacia el edificio-objetivo, y está oculta por una cajas. No irrumpas en el último minuto. Debes seguir prestando atención a los polis que patrullan, aunque estén al otro lado del muro del edificio.

Armas en el maletero

Una misión muy sencilla, aunque lo cierto es que todos los daños que sufras en ella continuarán en la siguiente, por lo que esta última te resultará más complicada.
Desde la salida, gira a la izquierda, otra vez a la izquierda y avanza por la carretera hasta llegar al objetivo.

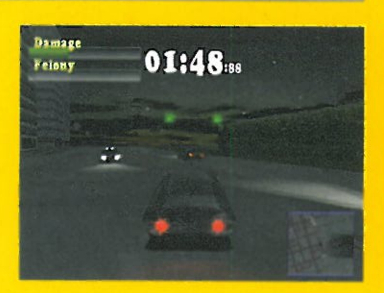
Armas en el maletero, 2ª parte

Si no has estampado el Mustang en la primera parte, este segundo tramo es coser y cantar. Ve por las carreteras más anchas para no llamar

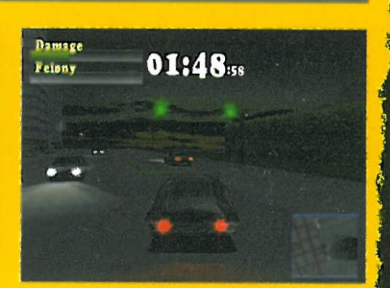












cargar y al momento mantén pulsado Izquierda, Cuadrado y Círculo a la vez. Conseguirás un coche más pesado con el que te resultará más fácil sacar al resto de la carretera.
Conduce el coche Phantom: Introduce tu nombre como Flash.
Conduce el helicóptero de la poli: Introduce tu nombre como Whirly.
Conduce el coche Titan: Introduce tu nombre como Hotrod.

TOCA Touring Car

No olvides nunca que TOCA se diseñó para simular una experiencia realista al volante. Ni se te ocurra derrapar y, por lo que más quieras, pisa el freno antes de las curvas. Mantén el coche firme en las rectas y reduce la velocidad para entrar en las curvas. Cuando estés a la mitad del giro, ya puedes acelerar. Cuando empiezas a patinar, lo más fácil es salirse, así que reduce la velocidad y procura volver a meter el coche en la calzada con cuidado. Si patinas sobre césped, acelera poco y dirígete a la zona pavimentada. Si giras cerrado en la hierba, ten mucho cuidado. Estudia bien los mejores recodos para adelantar y las curvas más complicadas si quieres acabar ganando al final de la temporada. No pares de practicar, concéntrate durante las carreras y al final conseguirás ganar el campeonato de pilotos; después te esperan desafíos más duros. Para llegar hasta aquí, debes sacar el máximo provecho de cada carrera.
Por lo que se refiere a la elección del mejor coche, lo mejor será que los pruebes todos con un par de vueltas por Donington para ver cuál de ellos se adapta mejor a tu manera de conducir.
Si buscas coches potentes, prueba con un Honda, un Renault, un Audi o un Volvo, pero si lo que buscas es tracción en las cuatro ruedas, la mejor marca, sin duda, es Audi.

WWF Warzone

Uno de los puntos fuertes del juego es la posibilidad de crear tu propio personaje. Dirígete a la pantalla de selección de personaje y deja volar la imaginación.

Duke Nukem

Sexo: Masculino
Constitución: Musculosa
Cara: 1
Pelo: Pelirrojo
Accesorios: Gafas de sol 3
Camiseta sin mangas: Genérica 1; color 65

SAN FRANCISCO (CONT.)









la atención de los polis y encontrarás la entrada a la timba en la parte Norte del edificio.

Visita a los almacenes
La ruta más sencilla y rápida hacia los almacenes la tienes por Russian Hill. Tienes un buen trozo, por lo que es muy probable que los polis te obliguen a cometer algún error y acabes fundiendo el motor. Atento a sus gafas de sol de espejo.

El maletín
Tienes tres minutos para pasar tres puntos de control y encontrarte con tu jefe. Ten mucho cuidado, ya que si te persigue la bofia perderás.



Elige las rutas más directas entre un punto y otro del mapa, y procura no efectuar demasiados giros, ya que ralentizarán tu marcha.

Recogida
En esta misión debes transportar una caja de explosivos en la parte trasera de tu ranchera. Un choque potente y la caja explotará, así que ve con cuidado. Cruza Downtown (el centro de la ciudad) y a continuación ve por la carretera principal de la izquierda para cruzar Chinatown. El vehículo es bastante manejable y rápido, así que no te costará demasiado despistar a los polis. Tu objetivo está en el callejón que hay entre los dos edificios grandes.

Recogida en Chinatown
Ve hacia la autopista que conduce hacia Downtown para recoger a los tipos. Desde aquí, ve hacia el Norte y hacia Telegram Hill antes de encarar Russian Hill. Para esquivar a los polis, ve por las carreteras más rectas.



Taxi
La misión consiste en meter el miedo en el cuerpo de tu pasajero haciendo tantas locuras con el coche como se te ocurran.
Recuerda que debes ser variado. El primer «donut» le hará llorar, pero luego ya se habrá acostumbrado. Prueba la serie siguiente:



«donut», 180º marcha atrás, choque frontal y corre a toda pastilla mientras el tráfico se cruza en tu camino.

La misión misericordia
La ruta más rápida consiste en atajar por Chinatown hacia la calle que cruza por Telegram Hill y Downtown.

La misión misericordia, 2ª parte
Después de la misión anterior, dirígete a la autopista, gira por la primera de la derecha y después por la primera a la izquierda.

La misión misericordia, 3ª parte
Otra ruta muy sencilla. Ve por la autopista desde Downtown hasta Nob Hill.



Recogida en Hyde Street
Ve hacia la calle más ancha que te conduce a Downtown y desde allí llegar hasta tu objetivo será pan comido. El objetivo está en la esquina derecha del bloque.

La trampa
Dirígete hacia Downtown y busca el parking grande. La entrada está cubierta y es difícil de encontrar, pero verás coches que entran y salen por la entrada y la salida. Sube por las rampas en sentido contrario al de las agujas del reloj. Cuando llegues a lo más alto descubrirás que es una trampa. El lugar estará infestado de polis, así que esquiva su ira tan bien como puedas antes de volver a toda pastilla por donde venías en dirección al motel.

Tanner Slater
Otro encargo durillo. Utiliza las mismas tácticas que con el coche blindado y el interceptor. Ataja en las esquinas para que la distancia entre Slater y tú se acorte. Intentará dar volantazos a izquierda y derecha, así que presta mucha atención a sus cambios de dirección. PSP









DUAL SHOCK™





Bici GIANT • Camiseta • Gorra • Bolsa



En cada juego de NO FEAR para PlayStation encontrarás una tarjeta "RASCA Y GANA". No pierdas el tiempo, consigue tu copia y prueba tu suerte.

Afronta tus miedos. Prueba tus habilidades, tu equilibrio y tus nervios.

Corre a lo kamikaze, atraviesa desiertos, baja volcanes, ¡ve al limite!.

Sólo tú, contra los elementos,

Corre cuesta abajo. Derrapa en las curvas y olvida los frenos.

Estás jugando con No Fear Downhill Mountain Biking. Juega como un loco.

SI ESTÁS TAN LOCO, DEBERÍAS ESTAR ENTRE REJAS:

De la gente que puso a tu alcance Colin McRae Rally.









NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING



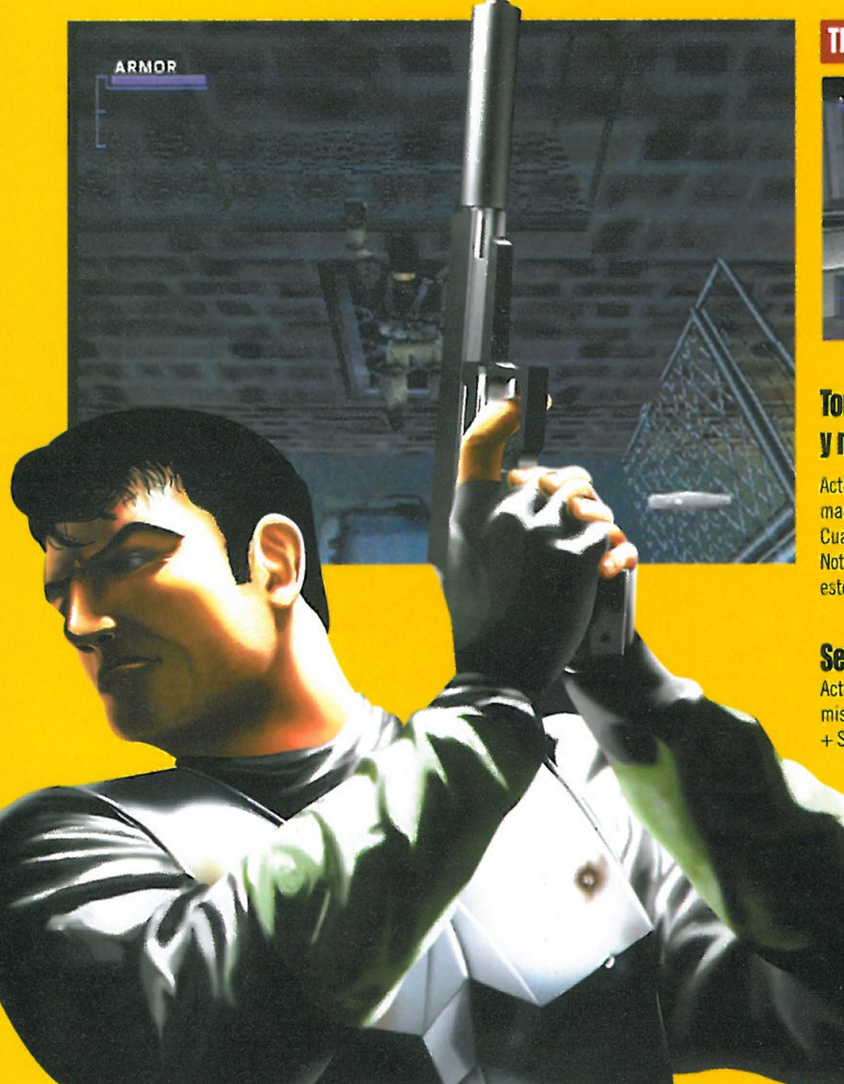


Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 Asistencia al cliente: 91 384 69 70 www.proein.com

● Analizado: PSP N. º 26 ● Puntuación: 94%

Syphon Filter

Es un cruce entre Ninja, Metal Gear Solid y GoldenEye. Su argumento se inspira en un thriller de espionaje de Luc Besson. Ofrece acción y adrenalina a raudales. Pero la verdad es que esos despiadados terroristas son duros de pelar. No debes perderte esta oportunidad: te ofrecemos la opción silenciosa. ¿Te apetece un poco de sigilo?



● Los americanos prefieren jugar con *Syphon Filter* más que con *Metal Gear Solid*. Nosotros nos quedamos con los dos.

TRUCOS Y PISTAS



Todas las armas y munición ilimitada

Activa la pausa, destaca la opción «Armas» y mantén pulsado Derecha + L2 + R2 + Círculo + Cuadrado + X.
Nota: Sólo podrás seleccionar las armas que estén disponibles en el nivel en el que te halles.

Selección de nivel

Activa la pausa, destaca la opción «Selecciona misión» y mantén pulsado Izquierda + R1 + L1 + Select + Cuadrado + X.

Muerte de un disparo

Activa la pausa, destaca la selección «9mm con silenciador» que hay bajo la opción «Armas» y pulsa Izquierda + L1 + R2 + Select + Cuadrado + X. Gabe dirá «Entendido» para confirmar que la entrada es correcta. Con un solo disparo en cualquier parte del cuerpo de un enemigo —hecho con cualquier arma— lo matará al instante.

Modo experto

Destaca la opción «Partida nueva» en la pantalla de títulos y mantén pulsado Izquierda + L1 + R2 + Select + Cuadrado + Círculo + X. Oirás la frase «Maldita sea» que te confirmará que la entrada es correcta.

Oponentes más débiles

Activa la pausa, destaca la opción «Mapa» y pulsa Derecha + L2 + R1 + X. Para confirmar la entrada oirás una risa.

Ver secuencias de vídeo

Localiza la zona del nivel 1 en la que tu perso-



PEQUEÑOS TRUCOS

¡TRUCO RÁPIDO!

Derrota a Anton Girdeaux

Procura que siempre haya un poste entre vosotros, ya que de este modo no podrá verte. Mantén pulsado L1 para apuntar de forma manual con tu pistola. Olvídate del rifle con mira



telescópica, ya que es demasiado lento. A continuación mantén pulsado L2 o R2 para salir de detrás del poste y dispara sólo al paquete de gas que lleva a su espalda. No sirve de nada que dispares contra el blindaje de su cuerpo. Apáñatelas con L1 y el otro botón lateral y pulsa L2 o R2 para huir de las llamas. Repite esta acción entre 5 y 10 veces para salir airoso. Todo dependerá del arma que utilices.

TRUCOS Y PISTAS (CONT.)



naje salta por una ventana para entrar en el ascensor. Avanza en línea recta y salta sobre las cajas. Hay unos cuadros en la pared que parecen puertas. Acércate al del medio, en el que está el chaleco antibalas. A continuación, pausa el juego y activa el código de Oponentes más débiles. El juego volverá a empezar en un cine. Entra por las cortinas del local para ver las secuencias de vídeo. Pulsa X para pasar a la secuencia siguiente o Start para salir.

Pista: Lanzagranadas en el nivel 1

Sal por la ventana del bar al callejón de atrás. Mira hacia arriba y verás dos salidas de incendios. Súbete al contenedor y accede primero a la salida de incendios que hay frente al bar. Después salta hacia las chimeneas y ve hacia la otra salida de incendios. Ten cuidado, ya que dos terroristas saldrán a la carrera y dispararán a media altura de la chimenea. Cuando te hayas encargado de ellos, déjate caer sobre la salida de incendios y abre la caja para hacerte con el lanzagranadas. De este modo, el lanzamiento de granadas en el tramo del metro resulta mucho más sencillo.

Pista: Atravesar el metro

Ve hacia el extremo opuesto del metro después de que explote. Utiliza la linterna que hay a la izquierda de las vías para dar con el C4. Recógelo y luego avanza por el lado derecho. Mira hacia arriba y verás el piso superior. Pulsa Triángulo para subirte al cajón rojo. Presiona Triángulo para seguir trepando por los escombros hasta llegar a lo más alto. Es la única manera de salir del piso inferior.

Pista: Puertas del museo

Busca las llaves para cruzar las puertas del museo. Registra a los vigilantes y al resto de gente que haya muerto; por norma general suelen llevar las llaves-tarjeta. Para la puerta de la sala del cohete, dispara al panel de control del tercer nivel que no para de chisporrotear mientras tu personaje va en el ascensor para llegar a ese piso. El hombre que tiene la llave-tarjeta está aquí arriba. Es la persona que estabas buscando.

Pista: Sala 1-3

Para acceder a la sala 1-3, primero debes abrir la puerta de la sala que queda a la izquierda del ascensor. Para ello, acciona el interruptor que hay a la derecha del ascensor. En esta sala hay un ordenador. Acércate y pulsa Triángulo. La puerta de la sala 1-3 debería empezar a abrirse. Tienes que matar a tres terroristas antes de entrar en la sala 1-3. Cada uno de ellos lleva un chaleco antibalas y lanzará granadas. Gira a la derecha para esconderte tras las cajas que hay nada más entrar en la sala. Los terroristas no pueden disparar ni lanzar granadas por culpa de las cajas. Ten mucho cuidado, ya que hay un espacio abierto entre las cajas. Aprovéchalo para lanzar una granada de gas a los terroristas. Si aciertas, con una sola bastará para acabar con los tres. Espera a que el gas desaparezca y a continuación explora la sala. Busca entre los espacios que unen las taquillas y no te olvides de los chalecos antibalas.

Pista: Sobrevive al fuego

Pulsa con rapidez Start y a continuación Start otra vez cuando empieces a arder. Te herirán, pero te mantendrás con vida, que ya es mucho.

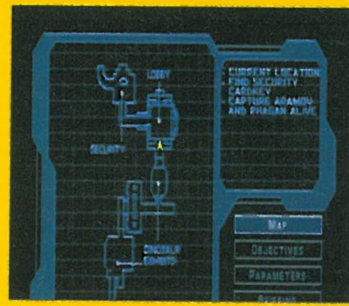
¡Pista: Visión de rayos X

Puedes utilizar el escáner de virus para mirar a través de las paredes y localizar enemigos.

Pista: Los agentes CBDC se vuelven malos

Cuando juegas en el primer nivel de *Syphon Filter*, espera a que maten a un agente CBDC.





Cuando esté muerto, acércate al cadáver y dispárale unos cuantos tiros en la cabeza. El agente CBDC se girará contra ti. Con la ayuda de un puntero no puedes matarlos si no completas primero la misión. Así que ni se te ocurra volver si no quieres acabar mal.

Pista: Imagen de Adolf Hitler

Avanza hacia el almacén 76 después de alcanzar el primer punto de control sin que te hayan abrasado. Llegarás a una caja metálica gigantesca sobre la que hay una pasarela. Sube a la caja y a continuación a la pasarela y avanza a la carrera. Cuando llegues al final, salta sobre otra caja metálica gigante, mata al vigilante y mira hacia la derecha (o hacia donde corría el vigilante cuando te vio).
Podrás ver un enorme cuadro con la cara de Adolf Hitler. PSP









Botas: NegrasMuñequeras: Grises
Accesorios: Bala
Calzón: Vaquero
Cinturón: Tachuelas

Marilyn Manson
Color de piel: 1; color 99
Tipo de piel: Lisa
Constitución: Pellejudo
Máscara: Polvos
Camiseta: Diamante
Guantes: Largos
Calzón: Negro
Botas: Negras

Mike Tyson
Género: Masculino
Color de piel: 2, color 49
Tipo de piel: Arrugada
Constitución: Media
Cara: 2
Pelo: Corte militar
Sombra de pelo: 1, color 7/55
Camiseta sin mangas: Degeneration X
Tatuaje parte superior del tronco: Alambrada 1
Calzón: Tejano
Botas: Negras
Fuerza: 8
Dureza: 7
Velocidad: 6
Recuperación: 2
Carisma: 2
Movimientos: La Roca
Personalidad: Quebrantaleyes
Música: Ahmed

Modo Trucos
En la pantalla principal, espera hasta que empiece a subir el ascensor y pulsa L1 y R1 a la vez. Bajarás al sótano en el que podrás acceder a los personajes y modos escondidos una vez te los hayas ganado por méritos propios. Para que la cosa sea más fácil aquí tienes un pequeño resumen de todos los trucos que puedes activar durante la partida y una nota breve explicando el modo de ejecutarlos.

Acede a Cactus Jack y Dude Love: Gana el título de la WWF en los niveles medio o difícil con Mankind.

Lucha como un luchador en el Modo Entrenamiento: En el modo Entrenamiento selecciona Custom y luego Entrenador.

Lucha como Sue, la chica del ring: Gana la WWF en el Modo Desafío en el nivel medio o difícil con Bret o Owen Hart.

Lucha como Pamela: Gana la WWF en el modo Desafío en el nivel medio o duro con Sue la chica del Ring. Pamela, componente de la plantilla de Iguana, aparecerá ahora

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N. º 27 ● Puntuación: 77%

Evil Zone

Este beat 'em up de dibujos animados está repleto de peleas de gran sencillez táctica que permiten al sufrido jugador olvidarse de esos combos tan complicados de juegos como Street Fighter o Tekken. Y todo gracias a la ayuda de unos cristales reforzadores. Se acabaron las dolorosas ampollas en los pulgares. ¿Qué más quieres?

IMPORTANTE

Controles

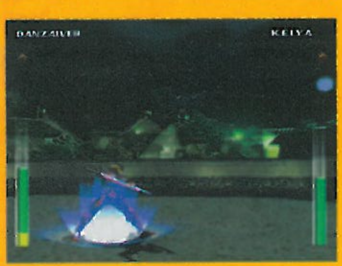
El sistema de control de *Evil Zone* se basa sólo en dos botones y prescinde de esos combos tan feroces y complicados típicos de otros juegos. Cada personaje posee ataques propios, pero los controles de ataque son iguales para todos, por lo que cualquier jugador puede dominar a cualquier personaje.

Debes aprender a sacar el máximo provecho de cada ataque y a defenderte de los golpes del rival, sin preocuparte por tener que memorizar complejas combinaciones de botones.

La distancia es vital

La variedad de este título depende de cómo utilices los controles de ataque con cada luchador. Puedes realizar un movimiento cuerpo a cuerpo o desde lejos. La ejecución es idéntica, pero no el efecto. De lejos, lanzarás proyectiles, mientras que de cerca propinarás patadas y puñetazos a tu desdichada víctima.





COMBATE A LARGA DISTANCIA

Si Ataque produce un solo proyectil, con Ataque, Ataque (Ataque) conseguirás varios lanzamientos seguidos.

Arriba + Ataque es igual a una Embestida o a un Proyectil Alternativo, dependiendo del luchador que controles.

Arriba + Ataque, Arriba + Ataque sirve para ejecutar un Ataque con Salto.

Abajo + Ataque: Power Trampa.

Adelante, Adelante + Ataque: Golpe al cuerpo.

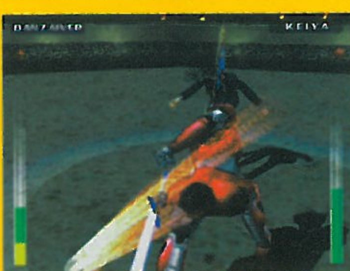
Atrás + Ataque provoca un rayo de Tierra o un golpe alternativo.

Mantén pulsado Adelante + martillea Ataque: rayo aturdidor.

Dependiendo del luchador puedes mantener pulsado Arriba + Ataque para provocar una lluvia de proyectiles.









COMBATE CUERPO A CUERPO

Si pulsas Ataque darás un puñetazo. Si lo pulsas repetidas veces de un tirón conseguirás combos de puñetazos:

Abajo + Ataque.

Lanzamiento Abajo, Abajo + Ataque: un Power Ataque que lanzará a tu contrincante por los aires.

Si pulsas Adelante, Adelante + Ataque conseguirás un asalto persecución que te irá de perlas si tu rival está cayendo tras un ataque previo.

Pero la precisión es vital, y si lo ejecutas tarde el mando propinará un Golpe al cuerpo demasiado pronto, lo cual hará que el enemigo lo repela a la perfección.

Arriba, Arriba + Ataque produce un ataque Globo, mediante el cual tu personaje saltará por encima para intentar un ataque por la espalda. Es fácil.



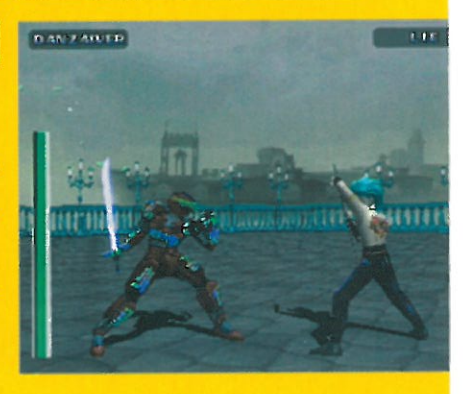


ATAQUES DEFINITIVOS

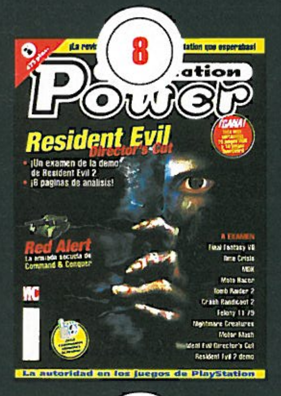
Mantén pulsado el botón de Ataque para aumentar tu potencia. Tu barra de energía aumentará, y cuando esté a tope la potencia quedará guardada en un cristal. Puedes almacenar hasta tres. Cuando tienes un cristal, gozas de acceso a tu Ataque Definitivo, que puedes utilizar en cualquier momento.

Atrás, Atrás + Ataque: Ataque definitivo.

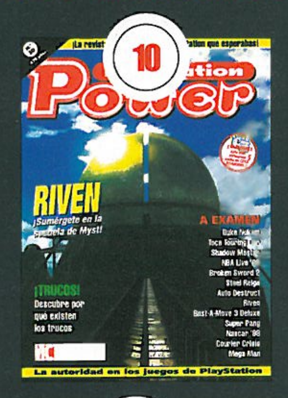
Ya puedes sentarte a disfrutar de los efectos más devastadores que puedas imaginar. Pero ten cuidado, ya que los Ataques Definitivos también pueden bloquearse. El mejor momento para lanzarlos es cuando el rival está aturdido. Para lanzar un Ataque Aturdidor debes mantener pulsado adelante y martillear Ataque. Verás cómo el contrario empieza a ver estrellitas. Es el momento ideal para ir a la carga con un Ataque Definitivo. Si lo ejecutas bien, tienes un 100% de posibilidades de salir vencedor. Sin embargo, debes andar con ojo a la hora de reforzarte, ya que corres el riesgo de las Power Trampas. El mejor momento para reforzarse es cuando tu rival está en el suelo. El daño que provoca un Ataque Definitivo bien ejecutado es muy superior al de un ataque convencional.



TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE











































Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐
17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

PEQUEÑOS TRUCOS

como luchadora por libre.

Lucha como Rattlesnake: Gana la WWF en el Modo Desafío en el nivel medio o difícil con una de tus creaciones. Así conseguirás a Steve Austin mutado.

Cambia el traje de Stone Cold: Gana la WWF en el Modo Desafío en el nivel medio o difícil con Stone Cold y a continuación destaca Stone Cold en la pantalla de selección de personaje y pulsa L2, R1 o R2 para elegir trajes nuevos.

Cambia el traje de Goldust: Gana la WWF en el Modo Desafío en el nivel medio o difícil con Goldust y pulsa L2, R1 o R2 para elegir sus nuevos trajes, entre los que se encuentran los de MarilynDust y DustyDust.

Luchador aleatorio: Mantén pulsado Arriba y pulsa Bloque cuando selecciones al luchador.

Trajes alternativos: Mantén pulsado L2 cuando selecciones a un luchador.

Chicas de noche: Gana el Desafío WWF en el nivel de dificultad medio o difícil con HHH o Shane Michaels para acceder a los cuerpos femeninos en el menú cliente.

Modo Ego: Gana el Desafío WWF en los niveles de dificultad ya señalados con Ahmed Johnson. Vuelve al menú principal y pulsa L1 y R1 cuando el ascensor suba. De este modo, los luchadores medios aclamarán para aumentar las cabezas de los luchadores y para reducir las de los jefes.

Modo Sin peleles: Gana el Desafío WWF en uno de los niveles de dificultad ya citados con Ken Shamrock o Farooq. Ahora sigue las instrucciones del modo Ego. Esta vez no podrás bloquear en las partidas.

¡INFORMACION!

● *Noticias importa-ntes*

Si eres un comprador impulsivo de juegos de importación y al poner *Evil Zone* en tu consola todo lo que ves te resulta familiar, no te preocupes. Lo que pasa es que seguramente ya cuentas en tu videoteca con *Eretzvaju*, el mismo juego pero con distinto nombre.



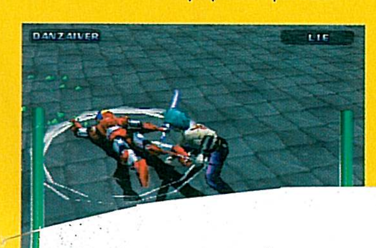
● Los llamativos gráficos de *Evil Zone* son su principal atractivo. No te pierdas nuestra guía para ver más personajes de los que imaginas.

DEFENSA

No pienses que todo se reduce a atacar. Para el arte de la defensa también hay que estar bien preparado.

Defensa estándar

Un bloqueo simple se consigue al mantener pulsado el botón de defensa; así bloquearás cualquier ataque excepto las Power Trampas y las proyecciones en combate cuerpo a cuerpo. No puedes escapar de una proyección cuerpo a cuerpo a no ser que seas muy bueno con la técnica de la anticipación y sepas esquivarlo. Puedes escapar de una Power Trampa poniéndote fuera del alcance de la propia trampa. Da un





paso hacia adelante, hacia atrás o hacia un lado del círculo rojo antes de que se active.

Defensa contra proyectiles

El método de defensa estándar va de perlas contra los proyectiles pequeños (y repele también los más potentes con una pérdida de energía mínima), pero lo mejor es que te arriesgues un poquito con un contraataque.

En lugar de mantener pulsado Defensa, calcula el momento adecuado de presionar este botón

contraataque convencional. Pero ten en cuenta que sólo puedes devolver proyectiles simples, no grandes rayos o Ataques Definitivos. No bajes la guardia en ningún momento.

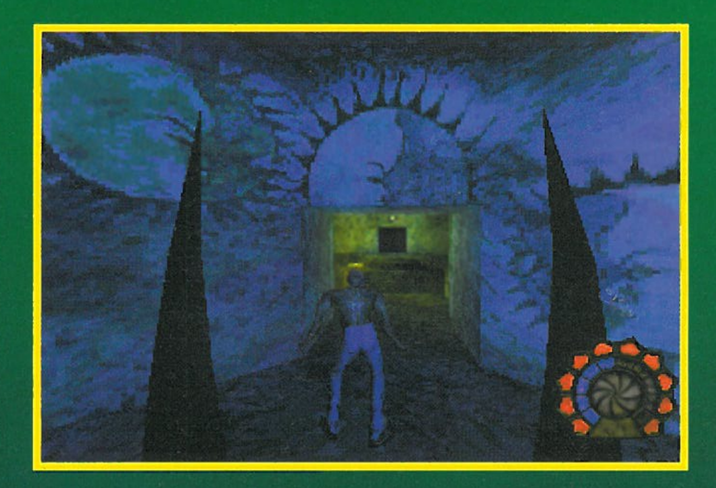
Flanquear

Si estás al alcance del rival, empezarás a correr cuando mantengas pulsado Adelante. Cuando te hayas acercado lo suficiente como para utilizar ataques cuerpo a cuerpo, pulsa Defensa dos veces para colocarte a un lado del rival, de manera que te encuentres encarando su espalda desprotegida. Así tendrás la oportunidad de llevar a cabo un ataque que provoque estragos.




Concurso
GLOBAL GAME





Global Game y *PlayStation Power* han llegado a un feliz acuerdo para poner en tus manos todas estas maravillas. Si eres el genio que creemos que eres, conocerás las respuestas a estas preguntas sin necesidad de apelar a la sabiduría de nuestros análisis... Suerte y *¡carpe diem!*

LAS PREGUNTAS

1. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
2. ¿Qué compañía ha diseñado *Silent Hill*?
3. ¿Cuál es el nombre del protagonista de *Silent Hill*?
4. ¿Y el de su hija?
5. ¿Qué avisa al protagonista de la proximidad de los enemigos?
6. ¿Existe una versión de este juego para N64?

LOS PREMIOS

• Primer premio: un juego completo *Silent Hill*, una pistola Scorpion, una tarjeta de memoria de 1 MB, una bolsa porta-CD de PlayStation, un mando Dark Rumble y un llavero de PlayStation.

• Segundo premio: un juego completo *Silent Hill*, un mando Dark Rumble, una tarjeta de memoria de 1 MB, una bolsa porta-CD de PlayStation y un llavero de PlayStation.

• Y ocho premios más: una bolsa porta-CD de PlayStation y un llavero de PlayStation.







BASES DEL CONCURSO

• Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.

• No existen premios en metálico alternativos.

• Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de septiembre. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.

• El sorteo se celebrará el 10 de octubre.

• Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admite fotocopia.

• El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.



DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

• Global Game Centro Comercial Gran Turia:
Pza. de Europa, s/n
46950 Xirivella (Valencia)
Tel. 96 313 40 67

• Global Game Quart de Poblet
Pizarro, 5
46930 Quart de Poblet (Valencia)
Tel. 96 153 75 20

• Global Game Basauri
Pza. Aritgoiti, 9
48970 Basauri (Bilbao)
Tel. 94 440 29 22

• Global Game Algeciras
Urbanización Villa Palma,
Bloque 1, Local 1
11203 Algeciras (Cádiz)
Tel. 956 65 78 90

• Global Game Las Palmas
Alameda de Colón, 1
35002 Las Palmas
de Gran Canaria
Tel. 928 38 29 77

• Global Game Madrid
C/ José Abascal, 16
28003 Madrid
Tel. 91 593 13 46

• Global Game Madrid
C/ Alcalá, 395
28027 Madrid
Tel. 91 377 22 88

• Global Game Vitoria
C/ Basoa, 14 bajo
01012 Vitoria
Tel. 945 21 45 96

• Global Game Zaragoza
C/ Sta. Teresa, 7
50006 Zaragoza
Tel. 976 56 36 69

• Global Game Alzira
C/ Mayor Sta. Catalina, 22
46600 Alzira (Valencia)
Tel. 96 245 51 07

• Global Game Tenerife
(Inaug. 20 Agosto)
C/ Alfonso Trujillo, Edif.Temait/3 local12
(Estación Guagua)
38300 - La Orotava (Tenerife)

• Global Game Valladolid
(Próximamente)
C/ La Merced nº4
47002 - Valladolid
Telf. 983.21.89.31

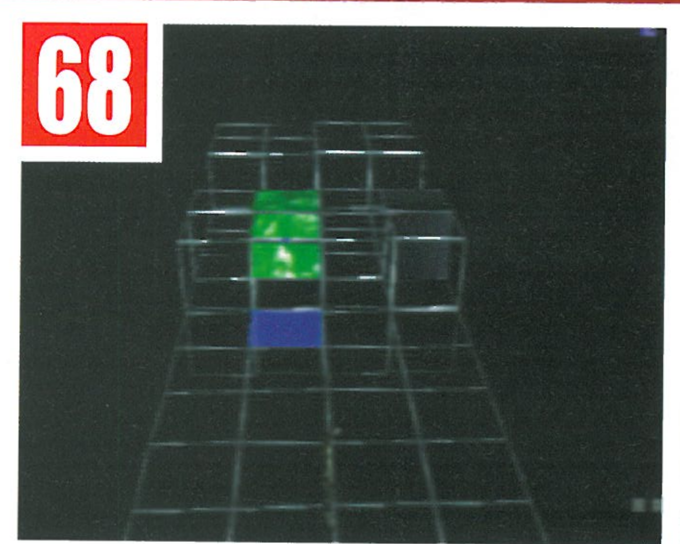
• Global Game Cartagena
(Inaug. 13 Agosto)
Plaza Juan XXIII
Edif. Parque Central, Local 8
30200 - Cartagena (Múrcia)
Telf. 968.32.14.46

• Global Game Albacete
(Próximamente)
C/ San Antonio nº20
02001 - Albacete
Telf. 967.19.12.11

Próximas aperturas:
Madrid: Centro Comercial Alcalá Norte
San Sebastián
Tenerife: Sta. Cruz de Tenerife

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation


68


74



73


72


70


78

PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

¿La definitiva?

Kurushi Final

Disponible: **Septiembre**
Precio: **7.490 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **SCEI**

Fabricante: **Rage Software**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

La segunda parte de uno de los juegos de puzzles más interesantes para Play ya está aquí. Pero ¿era necesaria?

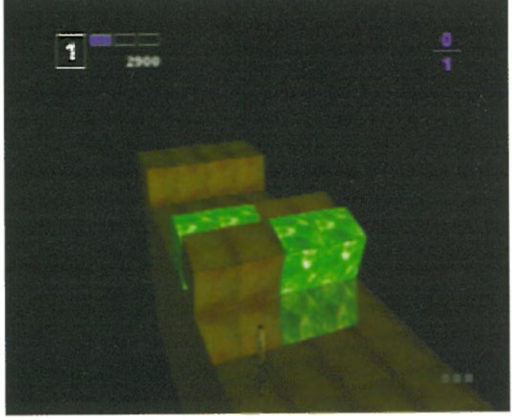
Se han acordado

● Los chicos de Rage han tenido en cuenta las súplicas que lanzamos cuando apareció la primera parte. La posibilidad de jugar con un colega de manera sucesiva ha sido sustituida por una mejor y más adictiva pantalla partida. A partir de ahora, competirás con un colega de manera simultánea. Un gran acierto, sin duda, y la mejor innovación que podíamos esperar en esta secuela. Encontrarás esta magnífica opción en el modo Survival.

◄ De la misma manera que podrás crear tus tableros también tendrás la posibilidad de perder algún colega en la batalla a pantalla partida.

Bichejos innecesarios

● *Kurushi Final* ofrece la posibilidad de elegir entre varios personajes. Esto hubiera sido interesante si los mencionados bichejos tuvieran características particulares. Lo malo es que todos actúan de la misma manera. Es decir que te da lo mismo elegir un hombre de negocios, una muchacha o un perro. Todos responden de la misma manera.



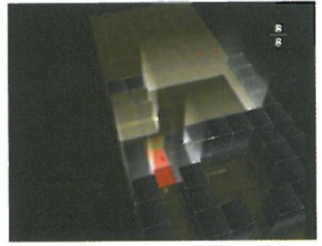
▲ Este personajillo gris es el primero y el protagonista del juego. Si consigues superar nuevos niveles, podrás elegir otros energúmenos.

El género de *puzzles*, aunque esté considerado por ciertos sectores como un subgénero, tiene muchos adeptos. Los amantes de estrujarse el cerebro y los que prefieren la neurona a la descarga de adrenalina representan un grupo de jugones cada vez más numeroso.

El número de juegos de este tipo es abundante, aunque no llega a la interminable lista de títulos *beat 'em up*. Los hay de diferentes tipos y calidades.

Por ejemplo, el colorista pero bastante decepcionante *Live Wire!*, el original e interesante *Devil Dice*, la increíblemente adictiva saga *Bust-A-Move*, que llegó a su máximo apogeo en la cuarta entrega; el estupendo *Kula World* y el, según nuestro criterio, número uno *Super Puzzle Fighter 2 Turbo*, en el que las partidas a dos bandas se convierten en la mejor excusa para no salir de marcha un viernes por la noche.

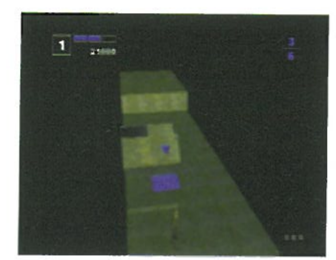
El secreto de estos juegos está en la relativa sencillez de planteamientos, así como en una austera puesta en escena (es decir, un apartado gráfico sencillito). Cuando un juego de *puzzles* se aleja de estos parámetros es cuando peligran sus probabilidades de éxito. *Live Wire!* sería un buen ejemplo de ello. Hará algo más de un año, los chicos de Sony lanzaron un nuevo programa de este estilo. El título conseguía aunar en un mismo CD una excelente jugabilidad y un apartado técnico sencillo pero de verdadera *qualité*. Su aspecto nos hizo definirlo como un auténtico *gentleman* de los juegos de *puzzle*. Sus suntuosas músicas y sus afinados movimientos de cámara le daban un aire de producto de categoría. Y lo cierto es que lo era. No se trataba del más adictivo del género, ni contenía la necesaria opción de partida simultánea para dos jugadores, pero sí ofrecía mucho entretenimiento y un más que considerable desgaste de materia gris. Por supuesto, estamos hablando de *Kurushi*.



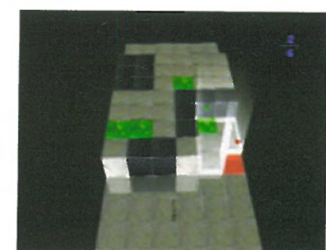
▲ A medida que avanza el juego, la cosa se complica.

¿Que tengo que... qué?

Cuando empiezas el juego la cosa parece complicada, pero una vez te adentras en él, su planteamiento es de lo más sencillo.



▲ Marca el suelo. Cuando un cubo pise tu zona marcada, acaba con él.



▲ El color de la pantalla va variando a medida que vas superando niveles.

Tu personaje se pasea por un espacio dividido en cubos. Hay cubos por todas partes, el suelo está hecho de cubos y un muro de cubos avanza de forma amenazadora hacia tu posición.

Tu objetivo será anular el muro de cubos que se abalanza sobre ti antes de que estos objetos geométricos vayan consumiendo tu espacio vital (o sea, el suelo). Para ello, el protagonista tiene la virtud de, mediante un sencillo sistema de marcado y anulado, volatilizar a los cubos asesinos.

Pero la cosa no acaba aquí. Ya que en *Kurushi Final* encontrarás tres tipos de cubos. En primer lugar, está el cubo estándar. Es siempre del mismo color (aunque la base e irá cambiando de tonalidad a medida que avances de nivel). Será tu objetivo principal, y su desaparición no dejará ningún rastro.

El segundo modelo de cubo es el llamado preferido. Es de color verde, y se convierte en tu mejor aliado. Una vez lo hayas eliminado, dejará un rastro de color verde en el suelo y si pulsas Triángulo podrás volatilizar nueve cubos de manera inmediata.

El tercer y último modelo es el que denominamos prohibido. Es el que te lo pone difícil, ya que no debes eliminarlo (si no perderías una franja de suelo), pero el muy tozudo se empeña en colocarse en los lugares más comprometidos del trayecto. ¿Su color? No podía ser otro más que el negro.

Ésta es, a grandes rasgos, la acción que ofrecía y sigue ofreciendo *Kurushi Final*. Una acción adictiva, que pondrá a tu cerebro a 2.000 por hora.

Pocas novedades en el horizonte

Esta edición, la llamada final, llega con la intención de ser la definitiva. Pero lo cierto es que las novedades que ofrece no son del todo sorprendentes.

Lo mejor que aparece en esta secuela es la posibilidad de jugar contra un colega en una pantalla partida. Sus creadores han rectificado ofreciendo esta opción, que a nuestro entender es tan necesaria —en un juego de *puzzle*— como el aire que respiras. Por lo demás, todo sigue casi igual.

Se han incluido nuevos personajes que estarán a tu alcance a medida que vayas superando fases. Aunque este elemento acaba siendo meramente decorativo, ya que éstos no ofrecen ningún cambio en el funcionamiento del juego. También se ha incluido una opción que te permite crear tu propia partida, gracias a la cual podrás situar los cubos a tu antojo. Y además, se ha incrementado la dificultad.

En lo que respecta al nivel técnico, se han enriquecido las texturas y tanto la música como los efectos de sonido son excelentes.

El problema está en que si ya dispones de la primera parte, los cambios no son de lo más espectacular, a no ser que te mueras por machacar a un amigo en la acción simultánea.

Sigue siendo un juego excelente. Si no tienes la primera parte es una muy buena elección, pero si por el contrario ya eres un feliz propietario del título original, piénsatelo dos veces antes de hacerte con su secuela. PSP



Kurushi Final es un excelente juego de _puzzles_. Es mejor que su antecesor, gracias a la opción que permite jugar a dos jugadores simultáneos, pero no ofrece un cambio excesivamente radical en cuanto al título original. Si no tienes _Kurushi_, sigue siendo una buena opción.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ La mecánica es muy adictiva	⊖ No hay excesivos cambios
⊕ La opción de dos jugadores simultáneos	⊖ Sigue siendo algo frío
⊕ La música es espectacular	⊖ Si no te gustan los puzzles, ni te acerques
⊕ Ha mejorado un poquitín en cuanto al aspecto gráfico	
⊕ Está traducido y doblado al castellano	

Puntuación 84%

Suena bien

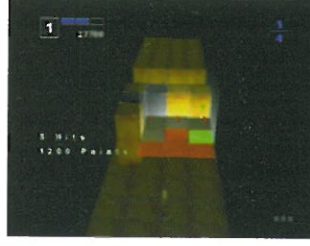
● Uno de los puntos a favor de este juego es el doblaje y la traducción de los textos. Todos aparecen en castellano. Y, en este sentido, es digno de mención el trabajo realizado por los dobladores. Una voz en off te irá explicando de manera pausada y concreta las reglas del juego.



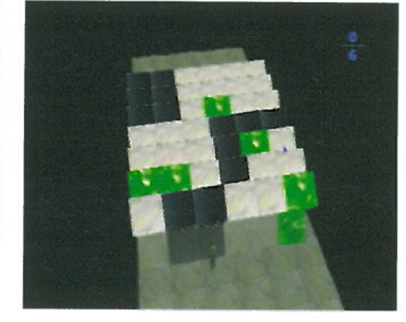
▲ No te asustes. En la versión en castellano, aparecerá un sonoro y rotundo ¡PERFECTO!



▲ Como puedes comprobar, son imágenes de la versión en inglés del juego. Pero, insistimos, en nuestro país se venderá traducido al castellano.



▲ Los cuadrados verdes son los espacios marcados por nuestros cubos preferidos.



◄ Será mejor que te largues corriendo si no quieres acabar como el papel de fumar.

Legend

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **THQ**

Fabricante: **Funsoft**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

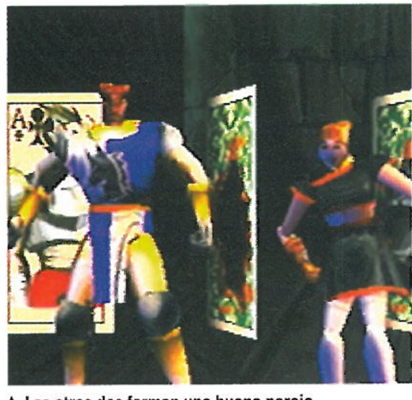
Tres eran tres...

● La posibilidad de escoger entre tres luchadores es una de las opciones más interesantes del juego; dos chicos y una chica a tu disposición. El primero es el guapo e inteligente de la banda; ágil y rápido, capaz de adivinar las acciones del adversario. La chica, como siempre, es flexible y muy veloz. Sus saltos son un verdadero prodigio olímpico. Por último tenemos al bestia de la banda. Es forzudo y poco ágil. Pero esta falta de agilidad viene suplida por una contundencia de lo más destructiva que le permite librarse de un grupo de matones con un simple movimiento de brazos. En tus manos está la elección de personaje.

◀ El listo, ágil y guapo del trío.



▲ Nuestra heroína demuestra su incontrolable agilidad en cada parte del combate.


▲ Los otros dos forman una buena pareja

Olvídate de la «high tech» y prepárate para un mundo de leyenda, magias y espadas

La sutilidad ha dejado paso al salvajismo y al primitivismo en un juego plagado de enemigos, acción desenfrenada y sangre. Se acabaron las delicadezas y las finas exquisiteces tipo combos. Ahora llega el turno de la barbarie, en un mundo medieval en el que sólo sobreviven los más salvajes.

Sitúate por un momento en un mundo medieval, sucio, maloliente, lleno de criaturas detestables y maleducadas, donde la violencia es la única forma de comunicación y sobrevivir, el único objetivo posible. Imagínate por un momento que tú eres el elegido para salvaguardar este desdichado mundo de una maléfica horda de bichos de lo más repugnante que vienen directamente de las entrañas de la tierra —o sea del infierno—, para saquear tu planeta.

Éste es el «apasionante» argumento de *Legend*, la nueva creación de los chicos de Funsoft. Se trata de una adaptación para PlayStation de un famoso *beat 'em up* que vio la luz en forma de juego para SuperNintendo. Ahora llega hasta nuestros hogares con el objetivo de liberar del estrés nuestras rutinarias vidas a base de golpes y de derramamiento de sangre.



▲ Durante la aventura podrás cambiar de arma.

Los que ya seáis veteranos y hayáis jugado al antiguo y clásico *Golden Axe* para Sega también podréis rememorar aquellas sensaciones de antaño en una aventura muy similar.

Se trata de un *beat 'em up*, pero no del típico juego de lucha al estilo *Tekken*. *Legend* pertenece al género de los *beat 'em up* con *scroll*. Para que quede claro. Estás ante un juego que sigue las directrices de *Fighting Force* o, si lo prefieres, de la opción *Tekken Force* del archiconocido quebrantahuesos de Namco. A saber: tres personajes a elegir, cada uno con una arma distinta y unas características de ataque diferentes; un *scroll* que se desplaza lateralmente de izquierda a derecha a través de diferentes decorados y que terminan con el típico Jefe de final de pantalla. A estos elementos puedes añadir los ítems que aparecen a lo largo del trayecto, tales como energía suplementaria, diferentes

Lo mejor de todo

● Está claro que *Legend* no pasará a la historia de los videojuegos como uno de los mejores. Pero la inclusión de una opción para dos jugadores hacen de él un producto algo más interesante. *Double Dragon, Golden Axe, Street Rage* o más recientemente *Fighting Force* son algunos de los títulos que consiguieron hacer del solitario mundo del entretenimiento consolero un lugar en el que compartir era la máxima de las relaciones adolescentes.


▲ Tu pareja de baile está sufriendo un buen barapalo.


▲ Dos hombres y un destino. Destruir.

armas o dinero. Y, cómo no, los montones y montones de enemigos que encontrarás en tu camino y que te harán la vida imposible. Como curiosidad, tienes unas pantallas de *bonus* al final de cada fase y una estrafalaria tienda en la que podrás canjear tu dinero por *power ups*.

Ahora te debes de estar preguntando, pero ¿es divertido? Nosotros creemos que sí lo es, aunque con algún «pero» que otro.

Su desarrollo directo y salvaje encantará a los amantes de los mamporros y será una excelente descarga de adrenalina. La infinidad de enemigos a destruir hará las delicias de los locos por la sangre. Por cierto, puedes escoger entre sangre de color rojo o de color verde, aunque lo más curioso es que por defecto aparece la sangre «políticamente correcta». Pero, como contrapartida a la diversión inmediata, creemos que se trata de un juego excesivamente simple y con algunos errores demasiado escandalosos para pasarlos por alto.

Gráficamente no está mal, pero el desarrollo de la acción se hace muy repetitivo y es excesivamente lineal. Los decorados están bien diseñados aunque confunden en algunas ocasiones, por ejemplo, cuando te enfrentas cuerpo a cuerpo contra los enemigos. Los tres protagonistas tienen una definición más que aceptable y, si bien no llegan a la altura de los luchadores de *Soul Blade*, al menos cumplen bien con su cometido. Los enemigos son algo más sencillos que los protagonistas y sólo los Jefes finales están enriquecidos con algunos detalles.

La extremada lentitud de los movimientos impide la fluidez de la acción y hay muchos momentos en los que darás palos de ciego creyendo que le partes la cabeza a un enemigo. Otro punto flaco del título lo encontrarás en una dificultad poco calibrada. Hay momentos en que no te costará nada superar a los sangrientos enemigos y otros, en los que sudarás la gota gorda intentando avanzar en la aventura.

Si se hubieran superado ciertas brusquedades, el juego hubiera ganado muchos enteros, pero lo cierto es que acaba cansando.

Pero bueno no todo es negativo. Ahí va el punto fuerte el programa: la posibilidad de participar dos jugadores simultáneamente. Esta opción aumenta muchos enteros el resultado final y lo lleva a cotas de diversión bastante más altas; aunque únicamente se trata de un poco de maquillaje en un juego interesante y divertido, pero algo pobre de resultados.

Por cierto ¿qué pasa con el Pad analógico y con la vibración? PSP



Estamos ante un juego simple y poco sutil. Será divertido y estará lleno de acción en la primera hora pero, tiene algunos errores que le restan demasiados enteros. Podría ser mejor y se queda en algo justito.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Mucha acción y sangre	⊖ Te cansarás rápido
⊕ Jugar dos a la vez	⊖ Los movimientos son lentos
⊕ Los gráficos no están mal	⊖ Repetitivo
⊕ Tiene poca competencia	⊖ Pero ¿quién sabe dónde está el Dual Shock?

Puntuación 68%

Vamos de compras

● Cuando acabes una fase accederás a una pantalla en la que, con la ayuda de una ballesta, deberás hacer puntería sobre ciertos objetos. Por cada objeto recogido, recibirás una bonificación que luego se convertirá en moneda de cambio cuando vayas de compras. Aunque la acción no es muy fluida, verás cómo te diviertes entre tanto mamporro. Cuando estés en la curiosa tienda, el detestable y maleducado tendero te mostrará su material: jamones, armas, frutas, elixires, etc. Todo a tu alcance o al alcance de tu bolsillo.


▲ Apunta, dispara y consigue más dinero.



▲ El orondo tendero atenderá todas tus peticiones.


▲ Muévete chaval. El respetable se duerme.


▲ El tamaño de los personajes es bastante grande.

El retorno de los hombres bomba

Bomberman

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-5**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Hudson Soft**
Distribuidor: **Virgin Interactive**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Multi-Tap**

Seguimos insistiendo

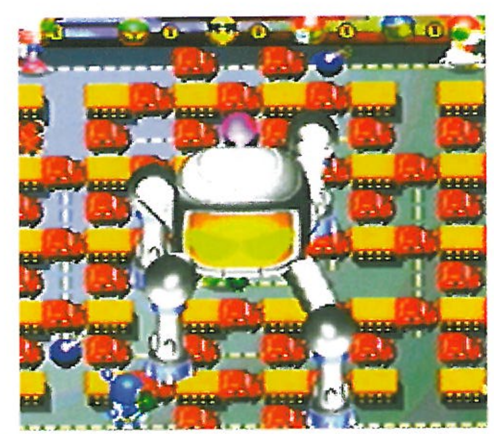
● No queremos hacernos pesados. Pero estamos en la obligación de insistir sobre el hecho de que la nueva entrega de Hudson Soft es una de las maravillas más maravillosas gracias a su opción Multi-Tap. Conecta la dichosa L, consigue cinco Pads y reúne a tus colegas o enemigos. Tu familia intentará derrumbar la puerta de tu habitación, te llevarán a un especialista y tú sólo pensarás en estos divertidos e impertinentes bombarderos. ¡Una pasada!



▲De uno a cinco colegas en pantalla. Muy recomendable.



▲ No dejes ni un solo ladrillo con vida.



▲ Demostración de colorido y sencillez en la nueva aventura de los bombarderos.

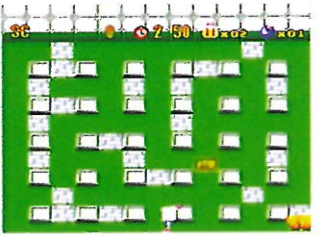
◀ Un primerísimo primer plano ofrece una visión curiosa de uno de los personajes.

Nuestros bombarderos vuelven a sus orígenes

La sencillez de planteamiento, la austeridad gráfica, la estética desfasada, el apartado sonoro sencillo... Todos estos elementos se dan cita en la nueva entrega de la saga *Bomberman*. Y ¡menos mal!

Hudson Soft se ha dado cuenta que lo importante de este sencillo juego de *puzzles* reside en la simplicidad y austeridad del conjunto y en lo directo de su discurso. Como si de un juego creado por un novato de la Net Yarooze se tratara, vuelven los bombarderos más impertinentes del universo consolero.

Tú, como bombardero profesional, te situarás en un tablero lleno de barreras arquitectónicas. Debes despejar el terreno de elementos insufribles e incordiantes. Para tal propósito contarás, en un principio, con tus destructivas bombas. Estas bombas no serán sólo un elemento de destrucción masiva, sino que también tendrán una función mucho más salvaje: asesinar a sangre fría a los demás personajes vivientes que se paseen por el mencionado tablero. Con el tiempo, tu potencial armamentístico irá aumentando con diferentes *power ups*: botas bomba (para desplazarte a más velocidad), guantes bomba (para desactivar bombas enemigas) y bombas de fuego (con una impresionante onda expansiva)... Son algunos de estos potenciadores los que harán que tu vida sea más feliz. El objetivo final del juego no es otro más que el de quedar con vida. Para ello deberás rebuscar, dentro de ti algo de tu oxidada astucia y recuperar los nervios de acero guardados en algún rincón del baúl de la frialdad.



▲El ítem de fuego te resultará de gran ayuda para eliminar enemigos.

La simplicidad de planteamientos tiene, en este producto, dos caras bien diferenciadas. Si bien, por un lado, cuando afrontas las partidas solo, acabarás dejando el Pad en el congelador a la espera de épocas más caldeadas. Cuando conectas el Multi-Tap, un arco iris iluminará tu apartamento convirtiendo tu vida y la de tus competidores en un mundo de diversión desenfrenada e intensísima. Porque *Bomberman* es, por el momento, la experiencia más gratificante que se puede conseguir con una PlayStation, un Multi-Tap, cinco Pads y sus correspondientes jugadores. Destruir a tus colegas, aliarte para machacar a un vecino o esconderte como un cobarde adquieren en la opción multijugador de este sencillo juego dimensiones estratosféricas. Si la máxima que dice que compartir es amar, entonces *Bomberman* es el Rey del Amor. Ahora bien, si no puedes compartir tus experiencias consoleras, la opción para un jugador te sabrá a poco. PSP



▲La verdadera estrella de la función.

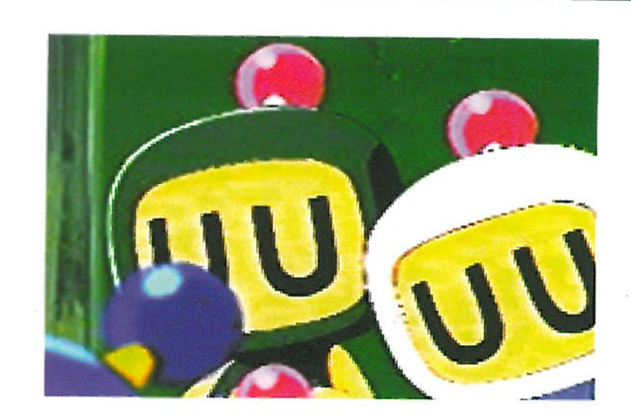


***Bomberman* vuelve en estado puro. Eso significa sencillez a tope, aburrimiento si juegas solo, pero diversión ilimitada cuando compartes la experiencia con tus amigos. Si tienes un Multi-Tap no lo dejes escapar.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ La opción multijugador es una maravilla	− Es aburrido para un solo jugador
+ La opción multijugador es una maravilla	− Puede resultar demasiado sencillo en términos generales
+ ¡Ah! Se nos olvidaba: la opción multijugador es una maravilla	

Puntuación 72%

Bomberman Fantasy Race



Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Hudson Soft**
Distribuidor: **Virgin Interactive**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Vibration**

Las bombas ya no son un aliciente en Bomberman World. ¿Podrá la velocidad aportar un poco de diversión?

La saga *Bomberman* se desmarca de anteriores apariciones para PlayStation y se presenta bajo un nuevo formato. Olvídate de reventar muros; la cosa va de carreras a lomos de bichejos mutantes.

Imagínate una coctelera que mezcle la metodología de *Wipeout* (con la velocidad y las armas destructivas), los personajes más famosos de la saga *Bomberman* con vehículos de tracción animal, que parecen sacados de un experimento biológico. Añádele unos decorados coloristas y unas cuantas opciones y obtendrás *Bomberman Fantasy Race.* Como puedes ver, la nueva creación de Hudson Soft se aparta bastante de los parámetros del *puzzle* para adentrarse en el difícil y competitivo mundo de las carreras.

Nos encontramos con un programa original gracias a la acumulación de elementos y que, apoyando a un apartado gráfico colorista, ofrece un aspecto refrescante y desenfadado.

Si algo se puede decir de este programa, es que se trata de un juego desenfrenado. Su estética, sus opciones y sus personajes son el sueño de cualquier chaval imaginativo. Lo malo de este tipo de productos es que se lo juegan todo a la baza estética y, si nos apuras, a la de su forzada originalidad. Porque lo que se dice de jugabilidad no anda demasiado sobrado.

Una vez has comprobado que el juego ofrece la opción de entrenar, competir a través de 7 circuitos diferentes, partirte los piños con un colega gracias a la pantalla dividida, participar en una curiosa apuesta y visitar la tienda de potenciadores para tus 10 posibles vehículos... una vez comprobado todo esto, es cuando viene la carrera y casi todo se va al garete.

El mayor problema que existe en el desarrollo de las carreras es el poco control que tendrás de éstas. Adelantar, atacar a los contrincantes con las diferentes armas o tomar a éstas se convierte en una especie de desesperación consolera. Pero si algo te pondrá de los nervios son las curvas. Girar sin chocar de morros contra un muro, una valla de contención o contra los márgenes de un túnel merece una mención en el libro Guiness de los récords. Es cierto que tiene velocidad y que sus dibujos son buenos, sobre todo los decorados, ya que los vehículos son excesivamente sencillos. También es digno de destacar el número y la originalidad de sus *power ups*, pero no es suficiente con esta anécdota. PSP



Bomberman Fantasy Race es un juego correcto en líneas generales. Su estética y su desarrollo tienen un regusto original, pero la acción te obligará a dejarlo a la media hora. Lástima.

A FAVOR	EN CONTRA
Su estética infantil y colorista	El control sobre el vehículo es desesperante
La idea del desarrollo muy al estilo Wipeout	El diseño de los vehículos/bichos es demasiado simple
La opción para dos jugadores	Chocarás con todo

Puntuación 58%

Lo «más mejor»

● La mejor, y más divertida, opción es la de dos jugadores. En ella podrás destruir a tu colega usando los —hasta doce— *power ups* que se ponen a tu disposición. Adelanta a tu colega, hazlo volar por los aires, salta por encima de él y montones de cosas más en esta pantalla partida. Es lo mejor del juego, sin lugar a dudas.



▲ Empieza el cara a cara entre personajes y vehículos de carne y hueso.



▲ El orondo tendero atenderá todas tus peticiones.

360º



▲ Este modelo antigravitatorio parece una cabina del parque de atracciones.

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Cryo**
Distribuidor: **Virgin**

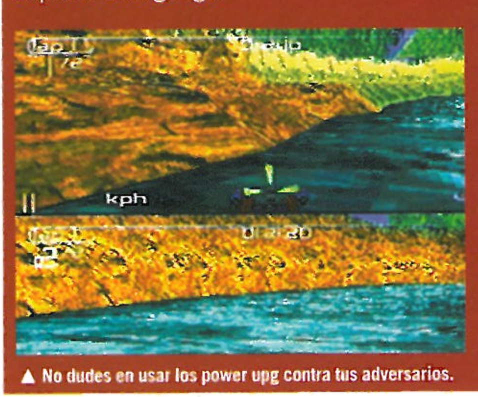
Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Si no te gusta, aquí tienes doble ración

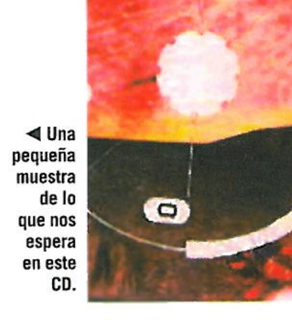
● *360º* también incluye la sublime opción para dos jugadores en pantalla partida. Esto, que en otros casos podría considerarse algo positivo, en el que nos ocupa acaba siendo peor. El campo de visión se reduce y te obliga a poner cara de chino cada vez que se acerca una curva que, de todas formas, no podrás esquivar. Las pocas virtudes que tiene se dividen en dos al escoger esta ocpión. Una ganga.



▲ Comparte la poca emoción del juego con un colega.



▲ No dudes en usar los power upg contra tus adversarios.


◀ Una pequeña muestra de lo que nos espera en este CD.

Vuela, con mi moto sin ruedas. Vuela, a ver si no te la pegas...

Una nueva competición antigravitatoria se asoma por el horizonte. La idea puede que no esté mal, pero los resultados dejan mucho que desear. La velocidad sin control es peligrosamente aburrida y exasperante.

Empezar a jugar con un programa en el que tus posibilidades de victoria son nulas desde el principio es, como mínimo, desalentador. Enfrentarte a un control de lo menos intuitivo es, sin lugar a dudas, entrar en una profunda depresión. Si a estos elementos negativos le sumas la falta de emoción y novedades, unas armas de lo más soso y de lo más incontrolable, estás ante la nueva creación de los chicos de Cryo. *360º* es el título del juego y, si llamándolo así, quieren hacer referencia a la posibilidad de hacer giros radicales es que no saben de qué va el tema. Participas en una competición de carreras en la que vehículos similares a motocicletas vencen la ley de la gravedad y atacan a sus adversarios con alguna que otra arma atravesando parajes naturales. Hasta aquí, no tenemos nada que decir, aparte de que el tema apesta a *Wipeout* por los cuatro costados.

Ya que la originalidad brilla por su ausencia, como mínimo la calidad y la emoción deberían estar incluidas. Pero ¿dónde están la calidad y emoción?

En primer lugar, hablemos de su apartado técnico. Gráficamente no está mal del todo, sus polígonos no cometen errores del tipo visto y no visto y la gama de colores utilizada es bastante extensa y rica en matices. Donde realmente falla el asunto es en el diseño de los vehículos. Esta especie de motos voladoras no tienen peso específico y se pasean ante nuestras narices como si de fantasmas se tratase, sin detalles de ningún tipo. Cierto es que se mueven a gran velocidad, pero conseguir hacer un giro correcto o un adelantamiento decente es como arrancarle una sonrisa a nuestro querido presidente. Y qué decir de las armas. La idea de incluir diferentes tipos de armas, aun sin ser original, puede dar más aliciente al asunto. Aunque en el caso que nos ocupa no tardaremos en olvidarnos por completo de esta opción, ya que conseguir que nuestra ridícula arma impacte en una nave enemiga se convertirá en una verdadera misión imposible.

El grado de desesperación llega a su máximo apogeo cuando nos percatamos de que ganar una carrera es tan difícil como hacer la vertical con una mano mientras con la otra te preparas una tostada de mantequilla con mermelada y uno de tus pies baila una jota mientras que el otro sigue el ritmo de una sevillana. El más mínimo despiste, el más nimio golpe o frenazo te hará perder por completo la estela de tus adversarios. Y, gracias a su desastroso control, pegártela de morros contra el decorado es lo más normal del mundo. En definitiva, un juego malo que, por lo menos, ha conseguido que esperemos con ansias el lanzamiento de *Wipeout 3*. PSP



360º es de aquellos juegos que no crean ningún tipo de afición. Aunque a primera vista te puede parecer que no está mal, al ponerte al volante de sus mandos, te percatarás de que se trata de un verdadero y sonoro bluf.

A FAVOR	EN CONTRA
+ El color de los decorados no está mal	− El control es pésimo
+ La musiquilla es lo mejorcito de este título	− Perderás siempre
	− Las armas no tienen ningún sentido
	− Conocerás todos los lugares susceptibles de encontronazo

Puntuación 42%

Virus



▲ Joan, la Jamie Lee Curtis virtual. Pobre actriz.

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Cryo**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Vibration**

Un virus que crea mutantes. Unos escenarios tétricos. Una heroína que debe acabar con una peligrosa epidemia...

Joan es una policía con una misión de lo más arriesgada. Debe atravesar una ciudad repleta de mutantes para acabar con la epidemia del virus del mal. Acción, ambientes opresivos, monstruos repugnantes y lindezas por el estilo en esta conversión de la nueva película protagonizada por Jamie Lee Curtis.

Los que piensen que hacerse con una licencia es suficiente para crear un juego como Dios manda están muy equivocados. *El cuervo* ya demostró, gracias a su aburrido desarrollo y a su pésimo apartado técnico, que esta afirmación está muy lejos de ser cierta.

Pues bien, los chicos de Cryo han cometido los mismos errores en que cayeron los creadores del juego del oscuro pajarraco. Falta de tensión y, sobre todo, carece de un diseño de personajes y posee un incómodo sistema de control capaz de exasperar a un santo.

Virus se desarrolla a través de nueve niveles diferentes. Cada uno de ellos tendrá una misión específica: cruzar el alcantarillado hasta llegar a las puertas de un rascacielos, rescatar y salvaguardar a indefensos civiles... todos ellos con una característica esencial: matar a los montones de enemigos que se cruzarán en tu camino. En definitiva, otro *shoot 'em up* al estilo *Apocalypse* pero sin la intensidad que ofrecía el juego protagonizado por Bruce Willis.

¿Cuáles son los problemas de *Virus*? Muy sencillo: los diferentes apartados que contiene este género. Sus creadores han cometido todos los errores posibles.

Empecemos por el control. En un juego de acción desenfrenada el control de tu personaje, tanto a nivel de movimiento como de disparo, ha de ser fluido, sencillo, concreto y rápido, o sea intuitivo. Esto no sucede nunca. Nuestro personaje se mueve como si sus articulaciones fuesen de granito y su agilidad va pareja a la de un tabique de acero. En cuanto al hecho de matar, es increíble la dificultad que entraña apuntar a un enemigo y destruirlo. Antes de que consigas hacerle un rasguño se habrá apoderado de tu cuerpo y lo habrá convertido en una hamburguesa.

Otro problema reside en el diseño de los personajes. Si nuestra protagonista parece un zancudo raquítico, los enemigos son todavía peores. No dan miedo, más bien risa, se mueven a trompicones y no distinguimos más que una mancha de color acercándose. No hace falta una captura de movimientos de lo más fina, pero un poco de fluidez no hubiera ido mal del todo.

Con estos dos elementos no es de extrañar que la acción se haga



▲ Uno de los mayores problemas que encontrarás en *Virus* es la imposibilidad de grabar en medio de la pantalla.

aburrida, repetitiva y, lo que es peor, exasperante. Te pondrá tan nervioso que tendrás tentaciones de pegarle una patada a la pobre gris de Sony.

Puestos a salvar algo, salvemos el diseño de los decorados. Es oscuro y, por momentos, inquietante. Lástima que se haga repetitivo y acabe, como todo en general, con tu inmensa paciencia.

Un juego indigno de la Play. PSP

PlayStation Power

***Virus* es tan malo, aburrido y falto de intensidad que será mejor que no te acerques. Su apartado técnico es infumable y la jugabilidad brilla por su ausencia. Olvídate de las epidemias.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Durante un ratito, los decorados	⊖ El control es pésimo ⊖ Es aburridamente exasperante ⊖ El diseño de los personajes es patético ⊖ No aguantarás ni cinco minutos

Puntuación 38%

Una historia de película

● *Virus* es, como hemos dicho, la licencia oficial de una película protagonizada por Jamie Lee Curtis, William Baldwin y Donald Sutherland.
Cuando leas este análisis, este film producido por Universal Pictures ya estará en la cartelera española. El argumento no tiene demasiada importancia ya que se trata básicamente de un film de acción futurista (al más puro estilo *Alien*). Pero para que no te pierdas nada, los creadores del juego han incluido textos en castellano en los que se explica el argumento. Todo un detalle gdentro de un mar de desaciertos.



▲ Diferentes mensajes te ayudarán en la aventura.

▲ Empieza la aventura conociendo todos los detalles del argumento.

Trap Runner

Disponible: **Sí**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Konami**

Fabricante: **Altus**
Distribuidor: **Konami**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Basta, por favor

● Ya sabemos que a la mayoría de los programadores japoneses lo que más les gusta es hojear unas páginas de manga, pero ¿ya lo estudian bien antes de exportar una intro? ¿De veras creen que el público europeo disfrutará con este tipo de cosas? ¡Basta ya!



▲ Toneladas de caligrafía japonesa como ésta no consiguen hacer que una intro sea más interesante.



▲ ¿Por qué tuvieron la idea de que esta encantadora muchacha se dedicara a patinar por un parque de ciencia-ficción?

¡Mira su tamaño!

● Hay algunas explosiones bastante interesantes. Desde el pequeño petardo causado por las trampas de gas a la nube en forma de hongo, todas nos encantan.

► La nube de polvo rosa parece ser un gas nocivo, aunque sólo consigue hacer que aminores la marcha. A pesar de todo, no está nada mal.





▲ Desgraciadamente la explosión de arriba significa que te has metido en una buena. Esto ocurre demasiado a menudo para nuestro gusto.





► Los videos ilustrativos son el mejor lugar en el que puedes observar cómo construir algunas de las explosiones más maravillosas. Ve a la lección 9.

Este es un llamamiento para todos los jugadores que no quieran usar demasiado la imaginación y que dispongan de muuuucho tiempo...



▲ ¿De dónde sacan esos nombres? ¿Y esos músculos tan ridículos?

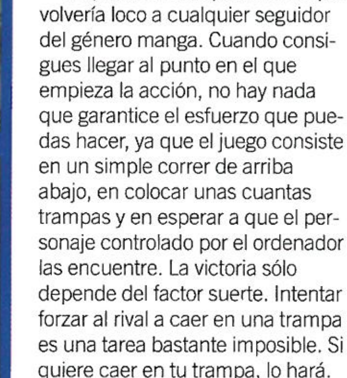
Hace mucho, mucho tiempo había un juego que se llamaba *Spy Vs Spy*. No era un juego complicado. Tú eras un espía que vagaba por una casa con un gran afán por destruir al contrario. Si lo atrapabas unas cuantas veces, habías cumplido tu cometido. Quince años más tarde, los chicos de Atlus han decidido desenterrar esa vieja idea. Podría haber sido una buena ocasión para utilizar la increíble jugabilidad del original en combinación con el poder de la PlayStation. Pero aunque parezca mentira, los desarrolladores se han hecho un lío.

Empieza con el tipo de intro que volvería loco a cualquier seguidor del género manga. Cuando consigues llegar al punto en el que empieza la acción, no hay nada que garantice el esfuerzo que puedas hacer, ya que el juego consiste en un simple correr de arriba abajo, en colocar unas cuantas trampas y en esperar a que el personaje controlado por el ordenador las encuentre. La victoria sólo depende del factor suerte. Intentar forzar al rival a caer en una trampa es una tarea bastante imposible. Si quiere caer en tu trampa, lo hará. Si por el contrario no le apetece, lo único que conseguirás es perder el tiempo y las trampas. Los más experimentados pueden colocar trampas combos que provocan serios daños, pero eso requiere mucho esfuerzo. Es más fácil dedicarse a perseguir tipos por el laberinto y dispararles con el rifle.

Vaya lío

Visualmente este juego se sitúa en el apartado de los poco sorprendentes. Si tenemos en cuenta que la PlayStation ya tiene unos cinco años de rodaje, lo que cabría esperar era obtener algo de calidad Namco más que este *shoot 'em up* de primera generación. ¿Y su lentitud? Correr por los laberintos no es demasiado divertido, que digamos.

Trap Runner no es un juego asombroso. Puedes llegar a reír un poco con él, pero si juegas solo podrás comprobar lo aburrido que puede llegar a ser. Después de diez minutos, estarás llamando al 091 suplicando que apaguen tu PlayStation. PSP





Si lo que quieres es un juego multijugador, una opción decente sería *Bomberman*. Con *Trap Runner* te verás cayendo en tus propias trampas al cabo de una hora.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Gran variedad de personajes	− Aburrido para un jugador
+ Explosiones fantásticas	− Los gráficos no tienen mucha claridad
+ Carga con rapidez	− El juego no es demasiado divertido
+ Te ríes un poco	− No tan bueno como el original *Spy Vs Spy*

Puntuación 50%

PlayStation Power ¡Genial!

Colin McRae Rally

● Cuál dirías que es el simulador de carreras más realista para PlayStation? Sólo puede haber uno.

Disponible: **Sí**
Precio: **4.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Codemasters**

Fabricante: **Codemasters**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Trotamundos

● Desde Suecia hasta Indonesia, tienes de todo: nieve, hielo, tierra, barro y asfalto. Puedes derrapar por toda Europa...



▲ Cuando hay hielo por medio, los patinazos son constantes, por lo que el conocimiento del vehículo resulta vital.



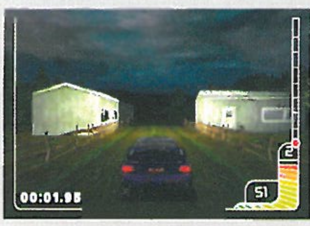
▲ En Córcega puedes correr a toda pastilla disparando grava por unas pistas bien anchas.



▲ Inglaterra no destaca precisamente por su industria maderera, pero qué le vamos a hacer.



▲ Para añadir más realismo, en algunas curvas puedes ver las caravanas de algún turista despistado.



▲ En los tramos nocturnos, el resplandor de los faros te permite hacerte una idea de las velocidades que puedes alcanzar.

Motores a tutiplén

●Nos encanta el añorado Ford Cortina MkII. De hecho, desde que se lanzó el juego, el propio Colin ha pasado a formar parte de la escudería Ford.

▲ El Mitsubishi Lancer es un coche rapidísimo. Ideal para batir todos los récords.

▲ El Ford Cortina MkII, todo un clásico de la competición. La luz de sus faros es cegadora.



▲ Un flamante Escort desenvolviéndose a las mil maravillas



▲ El Toyota Corolla no es muy elegante, pero cumple con su cometido.



◄ No creo que tengas muchas oportunidades más de ver un Impreza como éste. A no ser que lo conduzca nuestra directora...

Buen momento para rememorar las proezas del piloto inglés al volante del mítico Subaru y a un precio irresistible...

Los incondicionales de los *rallies* tuvieron que sufrir un largo calvario. Antes de la llegada de *CMR* había que conformarse con un montón de patinazos, vueltas de campana y poco más. Barro por un tubo, pero poca calidad. Con *V-Rally* no habías corrido más que unos cuantos metros y ya estabas con el coche volcado patinando sin control por los arcenes de pistas intransitables. Por suerte, llegó *Colin McRae* y puso las cosas en su sitio y las ruedas bien asentadas sobre tierra firme.

En pocas palabras, tu coche sufrirá mil arañazos, incontables choques e infinidad de patinazos, pero los neumáticos no se separarán del suelo. Casi nunca. Los bólidos derrapan tanto en la entrada y en la salida de las curvas que tienes la sensación de correr sobre grava auténtica; de ahí que la satisfacción por salir airoso de los más complicados virajes sea total (sobre todo si después puedes gozar de toda la carrera en el excepcional modo Repetición).

La oferta es amplia: carreras contra el crono, contra un coche fantasma, contra uno mismo e incluso contra un colega gracias al modo pantalla partida. Si crees que tu pericia al volante no está a la altura deseada, puedes volver a la escuela y pulir tu técnica en la sección de prácticas. Por último, tenemos el increíble modo Campeonato que abarca toda la temporada.

En total hay 52 tramos repartidos por ocho países diferentes, por lo que podrás disfrutar de todos los entornos imaginables. Para empezar tienes acceso a cuatro coches, pero con un poco de paciencia conseguirás echarle el guante a cuatro más. Además, en lugar de salir indemne de un accidente, sufrirás diversos tipos de percance: desde los pilotos traseros destrozados, hasta la chapa abollada, pasando por la carrocería manchada de barro o las ventanillas hechas añicos. Como te falle el sistema eléctrico del vehículo, puedes acabar conduciendo por la campiña inglesa completamente a oscuras. Todo en *CMR* funciona a la perfección, pero puede que correr sin rivales (sólo en tramos cronometrados) no satisfaga a todos por igual.

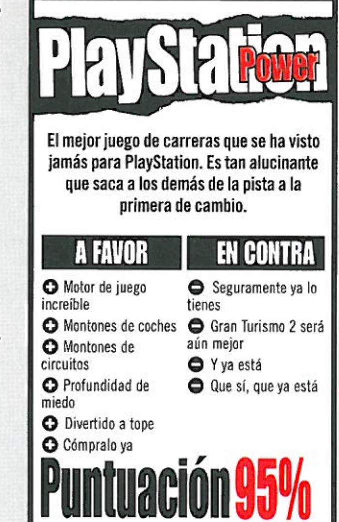
La apuesta por el realismo se hace evidente gracias a las condiciones climatológicas extremas, a la ayuda del copiloto (no dejarás de oír sus instrucciones en todo momento) y a la compatibilidad del juego con el mando Dual Shock. Podrás notar cada resalto del trazado gracias a las continuas vibraciones del Pad y al rechinar de la suspensión que acompaña a la banda sonora.

Autoescuela

Y si eres un desastre, que es lo más normal, la Escuela de Conducción te enseñará las normas básicas. Al igual que en *Micro-Machines V3*, debes superar ciertas pruebas de habilidad: primero verás un vídeo de lo que te exigen para obtener el permiso, y a continuación deberás llevarlo a cabo con tu propio coche. Incluso en estos exámenes contarás con la ayuda inestimable del copiloto, que te avisará cada vez que hagas algo mal.

También en este punto empezarás a notar algunos fallos técnicos en pantalla (apariciones súbitas) que se repetirán a lo largo de todo el juego. Pero estarás tan concentrado en la carrera que al final ni te darás cuenta.

Porque a los pocos minutos de colocarte al volante, la acción te absorberá por completo y las horas te pasarán a una velocidad vertiginosa. Y si para rematar dispones de un volante, tu máquina acabará echando humo. PSP


PlayStation Power

El mejor juego de carreras que se ha visto jamás para PlayStation. Es tan alucinante que saca a los demás de la pista a la primera de cambio.

A FAVOR	EN CONTRA
Motor de juego increíble	Seguramente ya lo tienes
Montones de coches	Gran Turismo 2 será aún mejor
Montones de circuitos	Y ya está
Profundidad de miedo	Que sí, que ya está
Divertido a tope	
Cómpralo ya	

Puntuación 95%

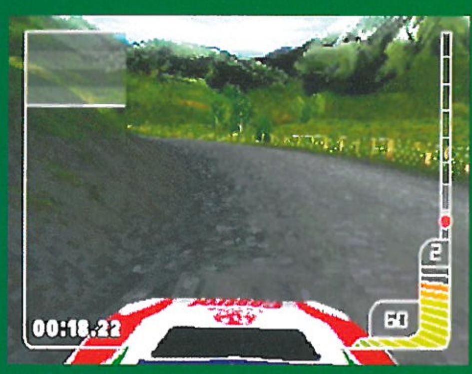
Desde la cabina del piloto

● Un elemento que no puede faltar en cualquier juego de carreras que se precie es una buena oferta de puntos de vista. Cada cual tiene su favorito, pero los auténticos puristas sin duda se decidirán por el enfoque desde el interior del vehículo, desde el que incluso podrás ver cómo las manos cambian de marcha y giran el volante. ¡Adelante!


▲ La cámara que sigue a tu vehículo ofrece el mejor enfoque para una conducción sencilla.



► El enfoque desde el interior es súper realista: no te pierdas el momento en el que la mano vuela hacia la palanca de cambios.

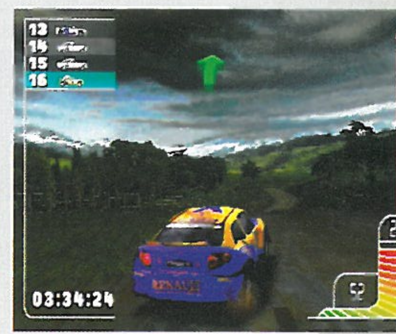


▲ El enfoque de la carretera es el más rápido, pero resulta más fácil desorientarte.

◄ Si te decides por el enfoque del capó podrás hacerte una idea mejor de las reacciones del vehículo. Pero también es más arriesgado.



◄ ¿Quién no conoce el penoso clima que suele afectar Inglaterra?



▲ «Cariño, ve preparando la cena que ya mismo estoy ahí. Besos a los niños».



▲ Este páramo desértico resulta ideal para levantar una buena nube de polvo.



▲ En Suecia encontrarás pistas heladas que pondrán a prueba tu habilidad.



Command & Conquer Red Alert

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **EA-Westwood**

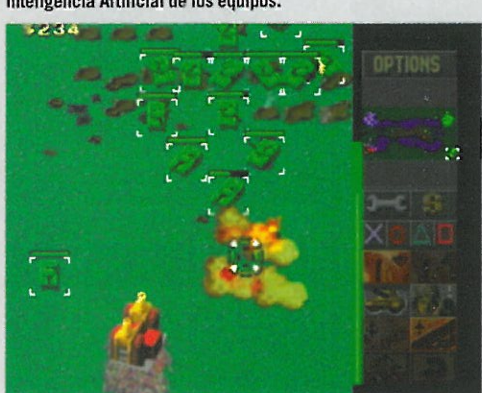
Fabricante: **EA-Westwood**
Distribuidor: **Electronic Arts**

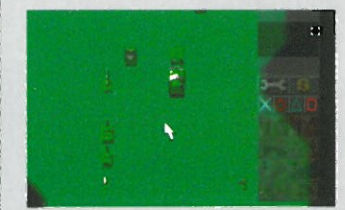
Compatible con:
Mouse/Enlace

Harina de otro costal

● El modo Escaramuza es ideal para los que buscan acción de verdad, ya que no se limita a las misiones que hay que cumplir con una cierta disciplina. Puedes personalizar esta opción con distintos mapas y países. Otros elementos enriquecedores, como el nivel tecnológico, determinan lo avanzados que pueden llegar a ser los ejércitos y cómo pueden cambiarse. Si practicas en el modo Escaramuza te resultará de gran ayuda para batir a tus colegas cuando «enlaces» tu consola con las rivales.

▲ Esta es la pantalla desde donde inicias la escaramuza. Puedes cambiar casi todos los factores con poder de decisión sobre el desenlace del juego, desde el país de origen hasta la Inteligencia Artificial de los equipos.





▲ Empiezas con un vehículo de construcciones móviles (MCV) y otras unidades.



▲ Construye una base grande y asegúrate de que esté bien defendida y tenga la capacidad de construir muchas unidades de ataque. De lo contrario, estás listo.

◀ Envía a tus tropas tras las fuerzas enemigas y destruye a cualquiera que ose cruzarse en tu camino. Repite el proceso hasta conseguir la victoria. ¿Has captado la idea?

Táctica y destreza

● Los dos elementos clave son la táctica y la destreza. Toma buena nota de estas pistas y podrás eliminar a cualquier rival que se interponga en tu camino. ¡Manténte a cubierto!



▲ Si puedes, mina los yacimientos coloreados porque valen dinero contante y sonante.



▲ Si construyes varias fábricas de armas, podrás producir más tanques.



▲ Si juegas con el bando soviético, usa los Tesla Coils en defensa. Si no, utiliza las torretas.

▶ Mantener tu base bien defendida en todo momento es fundamental. Los soldados cohete se encargan de cualquier enemigo que ose acercarse demasiado desde el aire. Pero no debes olvidar que estás expuesto a un ataque de los perros enemigos. Estos asesinos caninos son capaces de hacer pedazos a tus soldados cohete en un abrir y cerrar de ojos.



Un simulador de acción y estrategia genial a precio de ganga. Y ahora, al alcance de todos los bolsillos...

Quienes sólo disfrutan encontrando faltas a todo, pueden argumentar que se trata de un simple *remake* de las batallas ganadas y perdidas en *Command & Conquer*. Y quizá no les falte algo de razón porque el objeto del juego sigue consistiendo en minar algo para conseguir dinero y construir un ejército capaz de destruir cualquier tipo de oposición. Nada ha cambiado con respecto a *C&C*. Sin embargo, lo mejor de *Red Alert* es que profundiza mucho más que su predecesor. La táctica y la velocidad del cursor son ahora mucho más importantes, sobre todo en el nuevo modo Escaramuza (ver recuadro *Harina de otro costal*).

«Los gráficos son mucho mejores que los borrosos originales y el sonido también»

Regreso al futuro

Gracias a la capacidad de la PlayStation para reproducir secuencias de vídeo en toda su gloria y esplendor, la historia de *Red Alert* queda ampliamente ilustrada. Empieza con un cambio: Albert Einstein se dedica a alterar su nuevo invento, el cual permite viajar a través del tiempo. Maquina un diabólico plan con el que, al manipular el pasado, Hitler nunca hubiera logrado hacerse con el poder y, como consecuencia, la II Guerra Mundial no hubiera tenido lugar. Usando su máquina del tiempo, el melenudo profesor regresa a la época hitleriana y pone en marcha su plan. Pero, por desgracia para Einstein, el tiro le sale por la culata. De hecho, le sale tan mal que Stalin, un dictador a la cabeza de los ejércitos soviéticos, entra en acción para convertirse en el nuevo agresor. La única forma de parar los pies al poderoso ejército rojo es con la ayuda de los Aliados, quienes envían sus tropas para combatir a los soviéticos. Y es en ese momento cuando tú entras en acción. Los tiempos de los asuntos futuristas de *C&C* entre GDI y NOD son agua pasada. Este es un claro ejemplo del ya obsoleto y típico enfrentamiento Este-Oeste. Puedes elegir entre jugar del lado de los soviéticos o del lado de los Aliados. Sea cual sea tu elección, tienes que completar un número determinado de misiones que dependerán de cuál de los dos discos coloques en tu máquina en primer lugar.

Acierto pleno

En el mundo del PC, *Red Alert* fue proclamado una obra maestra (y junto con *Quake*, es la única razón para comprarse una de esas máquinas). Introdujo muchas mejoras con respecto al *C&C* básico incluyendo, claro está, una buenísima nueva resolución en pantalla. Por fortuna, todas las mejoras y los cambios en la jugabilidad han llegado íntegros a PlayStation. Los nuevos y mejorados gráficos son geniales en comparación con el original y el sonido es mucho mejor (con esa voz masculina que te mantiene informado del desarrollo de los acontecimientos), además de contar con una banda sonora de lo más actual. Pero no te olvides que *C&C* era de lo mejor en cuanto a la creación de una banda sonora ambiental.

Si lo comparamos con el original para PC, este *Red Alert* es un juego brillante. No sólo tiene una estética y una jugabilidad tan buenas como el primero de la serie, sino que gracias a los adelantos técnicos utilizados en su conversión, la versión para PlayStation se ha beneficiado de una mayor velocidad y ofrece una experiencia mucho más intensa. Todo un acierto. PSP



Los simuladores de estrategia han llegado a la mayoría de edad. *Red Alert* es fácil de manejar y tan bueno como cualquier *shoot 'em up*.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Excelentes secuencias de vídeo	⊖ El mismo elemento de estrategia que el original
⊕ Un increíble modo Enlace	⊖ Los juegos bélicos no están indicados para todos los públicos
⊕ Mejores gráficos que los del original	⊖ Los campos de batalla pueden hacer confundir a más de uno
⊕ Gran variedad de armas	

Puntuación 91 %

Seis de los mejores

● En Red Alert hay montones de nuevas unidades, edificios, armas y medios de transporte. Ya sea por tierra o por mar, debes planear la mejor forma de utilizar la ingente cantidad de herramientas de combate que tienes a tu disposición. He aquí algunos de los ejemplos más interesantes, desde las más mortíferas y caras a las más asequibles y placenteras...



▲ Las fuerzas soviéticas tienen la que posiblemente sea la mejor arma: el Tesla Coil. Estos dispositivos son excelentes para defender tu base pero también son caros y consumen mucha energía. Sin embargo, si los instalas a corta distancia del enemigo, lo convertirán en polvo en un santiamén. ¡Qué bonito!



▲ Los tanques gigantescos son bastante caros y muy lentos pero son muy resistentes al fuego enemigo y pueden disparar proyectiles devastadores. Intenta agruparlos con tanques más pequeños y podrás disfrutar de lo mejor de ambos mundos.



▲ Echar mano de tu jauría es una forma vulgar de aniquilar a las tropas enemigas. Tus perros son débiles ante el fuego enemigo pero son increíblemente efectivos contra las tropas enemigas, especialmente ante los soldados cohete. Si lanzas ataques múltiples contra tu enemigo, obtendrás tu recompensa. Suéltales los perros.



◀ Las Torres de fuego soviéticas son más asequibles que los Tesla Coils y a pesar de que no tienen ni el cincuenta por ciento de su eficacia contra los vehículos enemigos, pueden mantener las tropas enemigas a una distancia razonable.



▲ Otra de las cartas bajo la manga de los soviéticos son sus excelentes habilidades aéreas. Tienen más de un avión a su disposición, pero el mejor es el avión de ataque MIG. Es rápido y letal, pero no lo hagas volar cerca de las defensas antiaéreas enemigas o tendrás que despedirte de este mundo.



▲ En el campo naval son los Aliados los que se llevan el gato al agua con tres tipos de barco distintos. Sus Cruceros serán los que causarán más problemas al enemigo, pero los Destructores también son muy eficaces. Todos los barcos enemigos tienen la capacidad de atacar instalaciones de tierra. Y lo hacen con frecuencia.



▲ Mantén tus fábricas cerca de la línea del frente. De esta manera, podrás enviar tanques «frescos» a la zona de conflicto.



Análisis

El largo y duro camino

PlayStation Power ¡Genial!

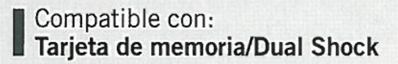
Formula One '97

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Psygnosis**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock



Juego de carreras vertiginoso y súper adictivo que supera tanto al original como a la secuela que le sucedió

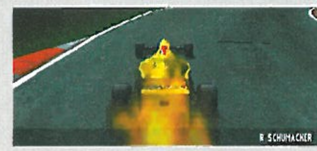
Tras el descalabro de *F1 '98*, no es de extrañar que los aficionados a la Fórmula 1 se hayan puesto a temblar ante la posibilidad de un nuevo título de F1. Pero resulta que *F1 '97* es una especie de avanzadilla, algo parecido a lo que supone *La amenaza fantasma* para la saga de *La guerra de las galaxias*, y la buena noticia es que es mil veces mejor en todos los sentidos que su sucesor. (Los chicos de Psygnosis cometieron el terrible error de intentar arreglar algo que funcionaba a la perfección sin fallo alguno.)

Ante todo, tanto los coches como las texturas y los fondos son de una nitidez que no tiene igual, y los cambios climatológicos graduales, todo un acierto. Pero la mejora que supuso con respecto al original se percibe sobre todo en una serie de pequeños detalles: la luz de los pilotos traseros, las explosiones de los coches o la neblina que cubre el circuito. Incontables minucias que permiten recrear con mayor realismo que nunca el entorno del deporte del motor por excelencia.

Segundos partidos

Además existe el modo pantalla partida, una novedad alucinante. Aunque al principio cuesta un poco de dominar, tras correr unas cuantas vueltas y llegar a la conclusión de que la partición horizontal funciona mejor en las teles normales (mientras que la vertical va de perlas en pantallas de gran anchura), la cosa empieza a mejorar; la adrenalina se dispara, la competitividad se impone y lo más normal es que en la recta final, segundos antes de que al tipo de la bandera a cuadros le dé un telele, los dos contrincantes se enzarcen en una dialéctica violenta repleta de chillidos y descalificaciones. Son los nervios típicos ante la posibilidad de ganar un gran premio.

Además, en esta ocasión los modos Arcade y Grand Prix están claramente diferenciados. El modo Arcade sigue la estela de *Ridge Racer* (ni siquiera faltan los derrapes en las curvas), mientras que Grand Prix sigue siendo tan realista y exigente como siempre (y eso está muy bien). Incluso está repleto de opciones de esas que tanto satisfacen a los incondicionales: paradas de boxes más realistas, banderas que parecen de verdad (como hagas travesuras, te descalificarán) y todo tipo de ajustes en el vehículo (marchas, frenos, neumáticos...). En resumen, estás ante un juego completísimo y megadivertido. El mejor título de F1 para PlayStation. PSP



▲ Prueba el modo «Averías» y en cualquier momento tu coche explotará.

PlayStation Power

Suave como la seda. Los efectos climáticos son fantásticos y los retoques introducidos lo dotan de un aspecto mucho más moderno y agresivo. Más alucinante que un capítulo de *Los vigilantes de la playa* en una playa nudista.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ El sueño de cualquier aficionado a la F1	⊖ Estadísticas de 1997 algo caducas
⊕ Comentarios mejorados	⊖ Extrañas y molestas apariciones súbitas en pantalla
⊕ Excelente pantalla dividida para dos jugadores	⊖ Y eso es todo
⊕ De mejor aspecto y más jugable que el original y su secuela	⊖ De verdad, ya no hay más fallos

Puntuación 92%





▲ Cuando llueve, el equipo que te espera en boxes te apremia para que realices un cambio de neumáticos.



▲ Atención, que nadie se pierda esto: ¡puedes ponerte a dos ruedas! O quizá no, y lo que pasa es que Schumacher está a punto de sufrir un accidente.

Pantalla partida Vs Enlace

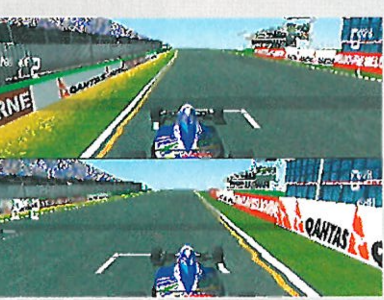
● El F1 original contaba con una opción de Enlace genial pero muy poco utilizada, mientras que la secuela apuesta por la pantalla partida. ¿Cuál es mejor? Decide tú mismo...



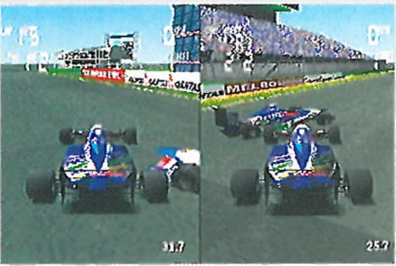
▲ El modo Enlace del original era muy divertido, pero lo malo es que sólo pudieron disfrutarlo...



▲ ... los pocos afortunados que compraron un cable de enlace. La verdad es que esto no dice mucho en su favor.



▲ Accede al emocionante modo pantalla partida de *F1 '97* para gozar de la mejor acción a dos bandas de la Fórmula Uno...



▲ ... a toda pastilla. Está muy bien, aunque aún podría ser mejor si hubiera unos gcuantos coches más.

Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Pseo. San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

Respuestas

Queridos maniáticos consoleros del loco mundo de la gris de Sony,

Me gusta mucho su revista y quisiera responder a ciertas peticiones de los lectores. La sección de dibujos sería una buena idea, pero siendo innecesaria no debería ocupar más de dos páginas.

Estoy completamente de acuerdo con Alexander Hamill, ya que muchos juegos te los venden en japonés y son precisamente los que más necesitas entender. Por ejemplo, un amigo mío compró *Final Fantasy VIII*, le prometieron que estaba en inglés y no fue así. Lo mismo le pasó a otro amigo pero con *Final Fantasy VII*.

También estoy de acuerdo con lo que menciona sobre la llegada de la revista a nuestro país; llega muy atrasada. Por ejemplo, esta carta la escribí cuando leí el número 21. Además, me gustaría mucho enterarme de lo último sobre PlayStation 2.

Con respecto a la carta de Javier Barat, estoy bastante de acuerdo en casi todo. El formato de la revista me gusta bastante aunque concuerdo en que algunos puntajes son bastante desacertados en el apartado análisis. Podrían hacer que tres de los trabajadores de su editorial opinasen sobre el juego y le den un puntaje, así al final se hace un promedio. Aunque el formato «a favor y en contra» es bastante bueno.

La idea del vídeo, mencionada por Javier Barat, es bastante descabellada. Pero sería bueno que, de vez en cuando, regalaran un CD con una demo.

Una sección en la que respondan a las dudas de los lectores sería buena idea. Y en *Forum Play*, en vez de poner fotos de juegos, podrían poner una sección de dibujos.

Si hay alguien que quiera «electrocartearse» conmigo (preferentemente en Argentina), mi dirección es lilianaf@movinet.com.ar

Facundo J. Falduto
(Buenos Aires, Argentina)

Sí, lo de los dibujos es una buena idea. A ver si os animáis.

La solución para no equivocarse de idioma con los juegos de importación es muy sencilla: dale la vuelta al juego y mira los textos de la parte de atrás. En el 99% de los casos están en el mismo idioma que el juego.

Lo de los retrasos ya lo hemos hablado en otras ocasiones... Y en cuanto a las puntuaciones, debes saber que no las toma nadie individualmente: como bien sugieres, todas las puntuaciones que publicamos son producto de un pequeño «consenso» entre todos los componentes de redacción. Puede que nuestra opinión no coincida con la tuya, pero es imposible que todos pensemos igual ¿no? Lo hacemos lo mejor que podemos, y nos encantaría estar de acuerdo con todos nuestros lectores.

Como habrás visto cuando esta revista llegue a tus manos, hemos publicado unos cuantos números de PlayStation Power *con un CD de demos, pero... desde hace un par de meses ya no hay tal CD. Hemos tenido serios problemas con el tiempo de duplicado de los discos y al final no ha quedado más remedio que volver al «papel y sólo papel». Nos perdonáis ¿verdad?*



Final Fantasy VIII

Hola,

¿Cómo os va por allí? Me gustaría que me respondierais a unas dudillas que tengo sobre este gran, fantástico, maravilloso, genial, impresionante y... y... bueno, se me han acabado los adjetivos. Gracias por adelantado:

1. En el número 24 de *PlayStation Power*, en la página 9, leí lo siguiente «recuerda que el juego ha sido codificado para que no funcione en PlayStations con chip...» ¿Qué quiere decir eso? ¿Que si por alguna de las casualidades yo tuviese el chip en mi consola no podría jugar al juego...
   a.... ¿original?
   b.... ¿pirata?
   c.... ¿ninguno de los dos?
2. Si la respuesta anterior era la c): ¿cómo podría solucionar ese problema?
3. ¿Sabéis si se pueden comprar armas, armaduras, accesorios o elementos? ¿Habrán Chocobos de colores?
4. Y una pregunta que no tiene nada que ver para terminar: ¿qué estudios se necesitan para ser programador de juegos? ¿Y para trabajar con vosotros?

Muchas gracias por contestarme, os saluda,

Lluc Jiménez Bedmar
(L'Hospitalet, Barcelona)

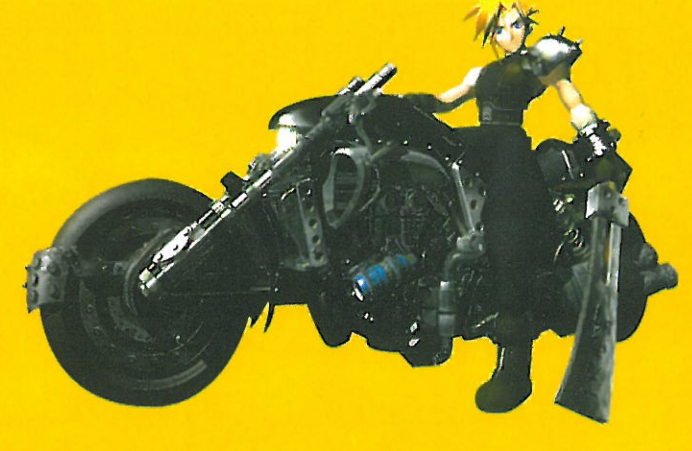
1. No podrías jugar con una copia pirata, pero sí con la versión japonesa. La pregunta es: ¿para qué querría alguien jugar a un juego de rol sin enterarse de nada? O mejor aún: ¿para qué comprar un juego de tres CD si no te vas a pasar ni dos niveles del primero porque no sabrás qué hay que hacer? Una cosa es comprar un juego de carreras o de lucha de importación, y otra muy distinta uno de rol. No lo hagas, haznos caso...

2. No es c).

3. ¡Sorpresa! No vamos a chafarte todas las sorpresas... porque tampoco lo sabemos. Es imposible avanzar en un juego en japonés, lo sentimos.

4. Estudios, ninguno. Para programar, es suficiente si sabes programar (conocimiento de lenguajes de programación y todas esas cosas raras); y para diseñar (que seguramente es lo que quieres ¿no?) debes conocer bien el funcionamiento de Photoshop *y* 3D Studio Max*. Después de eso, mucha, mucha, mucha imaginación; mucha, mucha, mucha paciencia y muchos, muchos, muchos currículums a todas las empresas que se te ocurran. Ahora mismo Ubi Soft está haciendo una colecta masiva de diseñadores de videojuegos, ya sabes.*

Para trabajar con nosotros tienes que tener conocimientos de videojuegos de todos los soportes posibles, un nivel cultural lo más alto posible, periodismo... ¡Y todo eso para pasar 25 horas al día en un sótano sin ven-





tanas! Mejor hazte programador, machote. Tu salud te lo agradecerá.

Discworld 2

¡Hola a todos los fans de PSX!

Os escribo para tratar de explicar a Marcos Martín Gutiérrez los pasos a seguir para conseguir el ingrediente Hedor para el juego *Discworld 2*. Es más fácil de lo que parece, ya verás.

Primero debes conseguir las botas del duende y la botella del genio. El primero es pan comido. Toma el imán del centro de energía en la universidad y úsalo sobre el duende del jardín. Ahora debes conseguir la botella. Esto es algo más complicado. La espiritista de las sombras te pide ectoplasma a cambio. Dirígete al gremio de bufones, toma la piedra de los escombros de la izquierda y úsala sobre el fantasma. Ahora tan sólo debes ir de nuevo al centro de energía y tirar la piedra a la máquina gigante. Ahora intercambia el ectoplasma por la botella. Con estos dos objetos combinados robarás el Hedor al vagabundo de las sombras. Aprovecho para ser ahora yo quien pregunta. ¿Cómo consigo que la actriz se una a la película? Desde luego, en este juego sales del fuego para caer en las brasas.

¿Qué hay de cierto sobre los rumores que hablan de una secuela de aquel genial juego de SuperNintendo *Chrono Trigger* para PlayStation? Si me contestáis, espero que sean buenas noticias.

¡Larga vida a la gris!

Joel Panadero Alcaide (Blanes, Girona)

Te contestamos, pero no con buenas noticias. No se sabe nada nuevo. Lo sentimos...

NBA Live 99

Hola,

Me he decidido a escribir porque no he sido capaz de dormir tranquilo desde que leí en *PlayStation Power* número 21 que *NBA Live '99* era *Juego del mes*. Llevo jugando al baloncesto siete años y nunca he visto en ninguna liga ni europea ni americana que después de hacer la primera falta se lance los tiros libres a la siguiente falta. Eso es un fallo como decir que «España va bien». Los programadores la han pifiado. También se han colado en los saltos para hacer mates. Ni que llevasen compresas con alas. Y los comentarios son de lo más salado que he visto después de los teletubbies. Por lo demás, el juego no está mal.

Abelardo Mateos Navarro (Sevilla)

¿Serás capaz de perdonarnos? Para eso están las opiniones, hombre, no te pongas así. Tienes razón en que los saltos son un poco exagerados, pero si la Play no nos permitiera hacer todas esas cosas que no podemos hacer en la vida real, sería una birria ¿no? Vale, vale, ya nos callamos...

Juegos de Plataformas

Hola,

¿Qué tal estáis? Un saludo a todos los lectores de *PlayStation Power*. Me llamo Ainara y tengo 13 años. No sé vosotros pero yo soy una fanática de los juegos de plataformas, ya tengo *Crash Bandicoot 2* y *Spyro The Dragon* y me encantan. También me han dicho que *Bichos* está muy bien, pero como vosotros en la sección *A-Z Clasificados* le ponéis tan sólo un 63%, no sé si comprármelo. Me gustaría que me mandarais información sobre los mejores juegos de plataformas que hay en el mercado y también que me digáis qué opináis sobre la compra de *Bichos*, que me está dando tantas vueltas a la cabeza. Bueno un saludo y hasta otra. Muchas gracias,

Ainara Aranbarri (Bilbao, Bizkaia)

Vaya, tenemos malas noticias para ti, Ainara (un nombre precioso, por cierto). Un chicle tiene más jugabilidad y dura más tiempo que Bichos. *Después de maravillas como* Spyro *y* Crash, *cualquier otro juego de plataformas te decepcionará. Nuestro más sincero consejo es que te compres los otros dos* Crash. *El primero es mucho más difícil que el que tienes, así que te supondrá un nuevo reto; el tercero es sólo un poco más difícil que el segundo pero más largo y variado, con muchos subjuegos. Seguro que para cuando te hayas pasado estos dos ya ha salido algo que valga la pena a la venta, pero por ahora...* Crash *y* Crash 3 *son las mejores opciones.*

Buenas noticias

Hola,

Ante todo deseo felicitaros por la genial revista que hacéis mes a mes. No me pierdo ninguna desde hace ya más de un año. Me llamo Riki, tengo 27 años y soy un feliz usuario de PSX. Espero que podáis darme buenas noticias acerca de mis preguntas. Ahí van:

1. ¿Qué podéis decirme de una secuela del 3-D de Capcom *Street Fighter EX Plus Alpha*? Sé que hay una, pero sólo eso. ¿Saldrá pronto?
2. Me he comprado una revista francesa en la que sale un PlayTest de un juego llamado *Evil Zone*. Es un *beat 'em up* con una pinta alucinante... ¿Sabéis algo? ¿Para cuándo? La revista cuenta que supera en jugabilidad al *Street Fighter* más pintado.
3. ¿Algún detalle/información acerca de *Tekken Tag Tournament*?
4. Un Work in Progress de *Metal Gear Solid II* (no *MGS Integral*) ¿verdad o mentira?
5. ¿Qué se sabe de *Galerians* de ASCII?

Gracias por vuestro precioso y apretado tiempo. Vuestro lector número 1. Seguid así amigos.

Riki Ferri Saes (Palma de Mallorca)

PlayStation Power *te ofreció un análisis de* Evil Zone *el mes pasado y en este número ya tienes algunos trucos para este juego. No te quejarás ¿eh? Respecto a* Tekken Tag Tournament *tienes las primeras noticias que han llegado a nuestra redacción en la sección* Intro *y* Metal Gear Solid II *suponemos que se está haciendo, sí, pero Konami no nos ha confirmado nada. También suponemos que se está haciendo un* MGS *para PlayStation 2, aunque son sólo conjeturas, por lo demás... ¿dónde has comprado esa revista? ¡Queremos unaaaa!*

Toca 2

Queridos amigos,

Os envío este e-mail para preguntaros si es normal el problema que he tenido con dos CD del juego *Toca 2*. El juego se traba cuando finalizo el campeonato estándar, después de comunicarme que he ganado un nuevo circuito, la pantalla se queda en negro y tengo que apretar el botón de Reset para continuar, sin que me guarde los últimos resultados. Cambié el primer CD al pensar que estaba dañado y con el segundo me pasa lo mismo. ¿Sabéis qué le puede suceder al juego?

Gracias y un saludo,

César Guadalupe Plaza

Si te ha pasado con dos juegos originales, el problema está en la consola. Si los juegos eran piratas, es que están mal copiados. Tú dirás. En caso de ser originales, tendrías que calibrar la lente de la PlayStation. Si todavía la tienes en garantía, Sony lo hará gratis. Si no... busca a un técnico que se atreva.

Tomb Raider

Hola,

Me gustaría deciros que gracias a vuestra guía de *Tomb Raider ¡la Trilogía!* que ofrecíais con el número 22 de *PlayStation Power* me he pasado *Tomb Raider* y *Tomb Raider 2*. Ahora me gustaría daros un pequeño truquillo:

En la última pantalla, después de matar al dragón, apareces en la casa de Lara. Cuando te atraquen los malos mata a todos menos al último. Entonces métete en el laberinto y haz esto: gira a la Izquierda, luego a la Derecha, Izquierda, Derecha y luego sigue el camino hasta llegar a meterte a la segunda a la Derecha, métete por el agujero y sigue el camino, luego sube y pulsa el interruptor. A partir de ahí, tienes un minuto y 15 segundos para llegar a la casa, entrar e ir recto hasta el reloj. Entonces vete por el camino de la Derecha y si lo has hecho a tiempo habrá una puerta abierta. Baja las escaleras, rompe los cristales con la escopeta y ¡pisa el oro de la familia Croft!

David Aguirre (Móstoles, Madrid)

Intercambios

Hola,

Les escribo desde Argentina a todos los lectores de *PlayStation Power*. Me gustaría intercambiar algunos trucos, en especial de *Gran Turismo* y *ESPN X-Games Pro Boarders*. Mi dirección es granleo@infovia.com.ar

Saludos para todos,

Leandro Grandjean (Argentina)



¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.200 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.761 ptas. Resto del mundo: 8.360 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.°: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...

(Población) (Fecha) (Mes)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

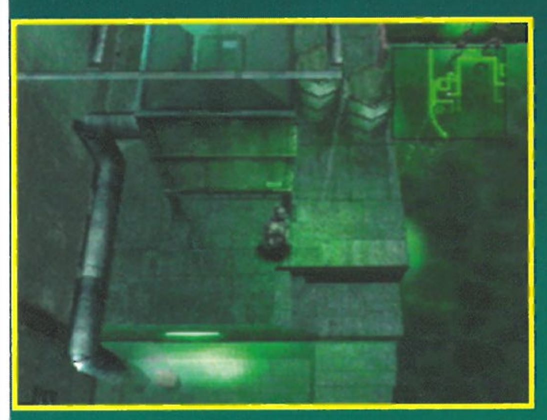




ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de

10 JUEGOS Metal Gear Solid de KONAMI







Ya está aquí. Por fin está entre nosotros el juego de PlayStation más esperado de todos los tiempos. Solid Snake ataca con sigilo y está dispuesto a tirarse a la yugular de todo título que le impida ser el número uno. Rellena el boletín adjunto y además de disfrutar de *PlayStation Power* puntualmente y en tu casa, participarás en el sorteo de 10 juegos *Metal Gear Solid*. Sigue nuestras instrucciones y no te arrepentirás. ¡No esperes oír tu nombre por el Codec!

A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Abe's Exoddus
New Software Center • 8.990 ptas.
Plataformas
Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida.
Puntuación 88%

Abe's Oddysee
Proein • 3.990 pesetas • lataformas
Unos gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo Lemmings. Un juego imaginativo, rápido y único.
Puntuación 90%

Actua Golf 3
Centro Mail • 7.990 pesetas •
Simulador de golf
Si te gusta el golf sin personajes de dibujos animados obstruyendo cada uno de tus golpes, Actua Golf 3 es tu juego.
Sin duda es el mejor simulador de golf para PlayStation a pesar de que hasta los rivales del ordenador hacen trampa y de que constantemente surgen fallos insignificantes.
Puntuación 80%

Actua Pool
Iguana Games • 8.990 pesetas
Simulador de billar
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. Sin embargo, *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.
Puntuación 85%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

Ape Escape 82%

Sony ● 8.490 pesetas ● Plataformas en 3-D

Ape Escape es un buen juego, divertido y variado. Lástima que a la larga pueda aburrir un poquito. No es de los grandes del género, pero es bastante recomendable, sobre todo para los niños.

Actua Soccer 3
Infogrames • 4.990 pesetas •
Simulador de fútbol
Los chicos de Gremlin nos han traído un simulador de fútbol que no es tan bueno como nos tenían acostumbrados. Tiene montones de buenos toques y a los aficionados les encantará poder jugar con su equipo.
Puntuación 86%

Akuji The Heartless
Proein • 8.990 pesetas • Aventura
Puede que también sea de Eidos, como Lara Croft, pero Akuji está muy lejos de ser otro Tomb Raider. Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre Medievil y Tomb Raider.
Puntuación 86%

Alien Trilogy
New Software Center •
3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alundra
Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *FFVII*.
Puntuación 91%

All Star Tennis
Ubi Soft • 7.995 pesetas •
Simulador de tenis
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!
Puntuación 86%

Apocalypse
Proein • 8.990 pesetas •
Shoot 'em up
Es uno de los juegos más trepidantemente adictivos que puedes encontrar en la PlayStation. Su apartado gráfico es una auténtica gozada. Si no eres muy exigente, éste es tu juego. Pero si prefieres un desarrollo más complejo, búscate otro.
Puntuación 92%

Astérix
Infogrames • 7.990 pesetas •
Plataformas
La idea original se va al traste a causa de un trabajo técnico bastante malo. Las fases de estrategia son divertidas, pero el resto no ofrece ningún entretenimiento y, en ocasiones, incluso hace daño a la vista.
Puntuación 60%

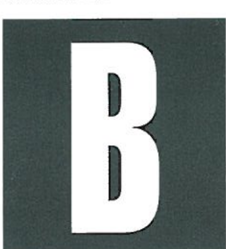
Asteroids
Proein • 5.990 pesetas •
Shoot 'em up
La versión de Asteroids para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.
Puntuación 90%

Atlantis



Iguana Games • 8.990 pesetas •
Aventura
Cryo intenta recuperar el esplendor de un estilo de aventura gráfica para PC ofreciendo un juego básico e inofensivo dentro del legendario Lost City. Horrorosas demoras y un potencial limitado lo estropean. ¿Apuntar y hacer clic en PlayStation? No señor. Tan largo e irregular como esta descripción.
Puntuación 64%

Azure Dreams
Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol
No es Final Fantasy VII, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans del rol les encantará.
Puntuación 62%



B-Movie
Centro Mail•
6.990 pesetas • *Shoot 'em up*
El encanto obvio de *B-Movie* —salvar la Tierra de los feos hombres verdes— viene aderezado con unos niveles algo dificultosos, horribles horizontes grises y una jugabilidad ligeramente floja. Una lástima porque durante un buen rato es un *shoot 'em up* soberbio basado en misiones.
Puntuación 86%

Batman & Robin
New Software Center • 3.990 ptas.
Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%

Bichos
Sony • 8.490 pesetas •
Plataformas
Si las continuas muertes súbitas y los frustrantes controles no consiguen hacerte desistir es que tienes una paciencia de santo. Spyro y Crash son menos simplistas, aunque no hace falta que eches mano del insecticida.
Puntuación 63%

Blasto
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloodlines



Sony • 6.990 pesetas •
***Beat 'em up* futurista**
Es un juego originalmente conocido.



Capcom Generations 80%

Virgin ● 7.490 pesetas ● Arcade nostálgico

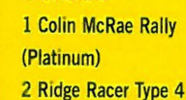
Es difícil valorar un juego de este tipo. Pero si te adentras en él, encontrarás más de una joya que no solo te hará soltar la lagrimita, sino que te divertirá un montón.

dos

PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de A-Z Clasificados.





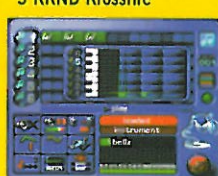
AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Final Fantasy VII (Platinum)
2 Alundra
3 Kagero Deception 2
4 Atlantis
5 Virus

ROMPECABEZAS
1 Bust-A-Move 2
2 Bust-A-Move 4
3 Tetris Plus
4 Devil Dice
5 Bomberman World

CARRERAS
1 Colin McRae Rally (Platinum)
2 Ridge Racer Type 4
3 Gran Turismo (Platinum)
4 Need For Speed 4
5 Monaco Grand Prix 2

ESTRATEGIA
1 Civilization II
2 Populous III
3 C&C: Red Alert (Platinum)
4 C&C: Retaliation
5 KKND Krossfire





BEAT 'EM UP
1 Street Fighter Alpha 3
2 Tekken 3
3 Marvel Vs Street Fighter
4 Legend
5 Street Fighter Collection 2

SHOOT 'EM UP
1 Metal Gear Solid
2 Syphon Filter
3 Hard Edge
4 Resident Evil 2
5 Silent Hill

PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 3
2 Bugs Bunny Perdido en el Tiempo
3 T'ai Fu
4 Bichos
5 Astérix

DEPORTIVOS
1 FIFA '99
2 ISS Pro '98
3 SCT2 Anna Kournikova's
4 Cool Boarders 3
5 Cool Boarders 2

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Metal Gear Solid
2 Syphon Filter
3 Colin McRae Rally (Plat.)
4 Ridge Racer Type 4
5 Final Fantasy VII (Plat.)

Recuerda a muchos otros que se quedaron en nada, aunque su apartado técnico es notable. Es el mejor de su género, pero su desarrollo y estética no cuajarán demasiado entre el respetable.
Puntuación 81%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido.
Puntuación 80%

Bloody Roar 2



Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
Una incorporación al género novedosa y entretenida. Los más duchos en los beat 'em up quizá no aprecien su simplicidad de movimientos, pero los no iniciados deberían salir hacia la tienda ahora mismo para comprarlo.
Puntuación 90 %

Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. •
Shoot 'em up
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

Breath Of Fire III
Infogrames • 7.990 ptas.• Rol
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.
Puntuación 84%

Broken Sword 2
Sony • 7.990 ptas. •
Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate otro.
Puntuación 70%

Bugs Bunny Perdido en el Tiempo



Infogrames • 7.990 pesetas •
Plataformas
La primera aparición de Bugs Bunny en nuestra consola ha dado como resultado un juego entretenido y bien hecho. No es ninguna maravilla, pero divierte y los pequeños fallos que tiene no molestan en exceso.
Puntuación 78%

Bust A Groove
Sony • 7.990 ptas. •
Baila 'em up
Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de Bust A Groove una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
Puntuación 88%

Bust-A-Move 2
New Software Center •
3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%

Bust-A-Move 4



New Software Center •
6.990 pesetas • *Puzzle*
Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.
Puntuación 89%

C

C3 Racing
Infogrames • 7.990 pesetas •
Simulador de coches
Divertido, rápido, lleno de opciones y muy jugable. Con estos argumentos, C3 se convierte en el tercer mejor juego de conducción para PlayStation. Sólo Toca 2 y GT lo superan. Pero si te gustan este tipo de juegos, este título de Infogrames es una referencia obligada en tu colección.
Puntuación 91%

Cardinal Syn
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo beat 'em up a batir. Soul Blade y Tekken 2 ya tienen un firme competidor: su nombre, Cardinal Syn.
Puntuación 90%

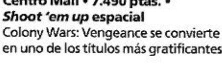
C&C Retaliation
Virgin • 7.990 ptas. •
Estrategia
No es la secuela de Red Alert, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
Puntuación 92%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. •Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

City of the Lost Children
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Colin McRae Rally
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo V-Rally. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo.
Puntuación 90%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%



Colony Wars: Vengeance
Centro Mail • 7.490 ptas. •
***Shoot 'em up* espacial**
Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes



Castrol Honda Superbike Racing 65%

Proein ● N/D ● Carreras de motos
La intención era buena: aportar un nuevo título de motos para PlayStation. El resultado, malo: un producto inacabado, lleno de fallos y que sólo aporta alguna que otra dosis de diversión.

PlayStation Power ¡Genial!

Civilization 2 91%

Proein ● 8.990 pesetas ● Estrategia
Aviso: acabas de entrar en el universo alternativo de *Civilization*. Puede que jamás quieras salir de él. Segundo aviso: puedes conseguir que cada día sea Navidad si te apetece.

Croc 2 81%

Electronic Arts ● 7.990 pesetas ● Plataformas
Es infinitamente mejor que el anterior; mejor técnicamente, más variado y más veloz. Lástima que las fases sean tan cortas, aunque hay muchas, y es una pena que sea excesivamente sencillo. Los peques estarán encantados con este juego.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Driver 96%

GTI ● 8.990 pesetas ● Simulación automovilística

Driver es uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu consola. Su original planteamiento, sus innumerables opciones y, por encima de todo, su impresionante apartado técnico, lo convierten en una verdadera maravilla.

dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un número uno.
Puntuación 93%

Constructor
New Software Center • 4.990 ptas.
Estrategia
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda demasiado.
Puntuación 79%

Cool Boarders



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas.
Puntuación 60%

Cool Boarders 3
Sony • 8.490 pesetas • Carreras
Hace lo mismo que hace Cool Boarders 2, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de snowboarding casi perfecta.
Puntuación 91%

Copa del mundo: Francia '98
Iguana Games • 3.990 ptas.•
Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante.
Puntuación 79%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

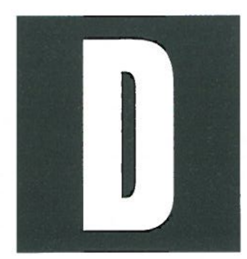
Crash Bandicoot Warped 3
Sony • 8.490 ptas. • Plataformas
Es uno de los mejores plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.
Puntuación 95%

Croc: Legend of Gobbos
Electronic Arts • 3.990 pesetas •
Plataformas
No es una mala idea, pero Croc es demasiado plano y calculador. Es mono pero, ¿y qué? Gex 3D tiene humor, desafío y un objetivo.
Puntuación 65%

Diver's Dream 59%

Konami ● 8.490 pesetas ● Exploración submarina

Viste a Lara con ropas mojadas y tendrás *Diver's Dream*. Aunque esto es algo que ya se ha hecho antes. Nos gustan más las partes acuáticas de *Tomb Raider*. Son mucho mejores.



Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Dark Stalkers 3
Virgin • 7.990 pesetas •
Beat 'em up en 2-D
Una riña entre monstruos. Y más cosas. ¿Una receta para el éxito? Pues algo así. Aunque con *Street Fighter Alpha 3* en el mercado, la competencia será feroz.
Puntuación 75%

Dead Or Alive
Sony • 7.990 ptas.• *Beat 'em up*
El mejor juego de lucha «no-Tekken». Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido y unos combos multi-golpe espectaculares. Una compra obli-gada para cualquier experto *«beat 'em upero»*.
Puntuación 86%

DeadBall Zone
Centro Mail •
6.990 ptas.• Deportes
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
Puntuación 60%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy
Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Devil Dice
Sony • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Devil Dice es uno de los juegos más divertidos y adictivos que puedes encontrar en el catálogo PlayStation. Su mecánica sencilla pero, a la vez, complicada lo convierte en un extraordinario pasatiempo. Eso sí, no es apto para todos los públicos.
Puntuación 88%

Dodgem Arena



Centro Mail • 8.990 pesetas •
Deporte futurista
¿Qué se obtiene al mezclar Wipeout y NHL '99? ¿Este juego o un lío injugable? Pues ambos. Todo es muy bonito, pero los deslucidos efectos de sonido y la música poco adecuada no ayudan a mejorar las cosas.
Puntuación 70%

Doom
New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

Duke Nukem Time to Kill
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
Duke Nukem Time to Kill es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.
Puntuación 95%



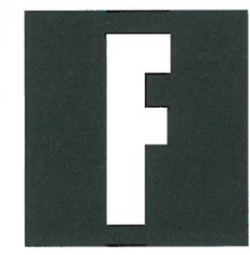
Evil Zone 77%

Spaco ● 8.490 pesetas ● Beat 'em up

***Evil Zone* es muy divertido, sobre todo para quienes son incapaces de aprender todos los movimientos de *Tekken*, pero por eso mismo puede ser también demasiado simple.**

E

Everybody's Golf
Sony • 6.990 ptas.•
Simulador de golf
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
Puntuación 84%



Fade to Black

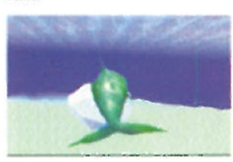


Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

FIFA '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Simulador de fútbol
¿Copa del mundo: Francia '98 con las botas más lustrosas? Sí, pero qué más da cuando lo que tienes entre manos es tan bueno como este juego. Un montón de mejoras, más y miles de equipos entre los que elegir, hacen de éste el mejor juego de balompié creado por los chicos de EA hasta la fecha. ¡Venga ese FIFA 2001!
Puntuación 93%

Final Fantasy VII
Sony • 3.990 ptas. •
Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Fluid



Sony • 6.990 ptas. •
Musica interactiva
La concepción del juego en Fluid es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.
Puntuación 80%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con Formula 1. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%

Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. •
Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla.
Puntuación 90%

Formula 1 '98
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñiiiiísimo fallo.
Puntuación 95%

Forsaken
New Software Center • 4.990 ptas.
Shoot 'em up
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

Future Cop: L.A.P.D.
Electronic Arts • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Una encantadora visión de las sórdidas calles del futuro. Aniquilas a la escoria mientras un pico de oro va soltando líneas al más puro estilo James Bond en el cuartel central, por cortesía de tu controlador en la base. Un desafiante juego de disparos de primera.
Puntuación 82%





GTA London 75%

Proein ● 4.990 pesetas ● Crimen/Acción

El poder de diversión que sigue ofreciendo *GTA* es innegable. Su acción directa y sus misiones políticamente incorrectas hacen de él una continúa carcajada. Lástima que su apartado gráfico sea tan nefasto.

Gex: Deep Cover Gecko
Proein • 8.990 pesetas •
Plataformas en 3-D
Más perfeccionado que el anterior, aunque sigue haciendo gala de un humor sarcástico, unos chistes poco convencionales, y de una gracia especial para disfrazarse con los atuendos más originales. ¡Parece un pariente lejano de Mortadelo!
Puntuación 87%

G-Police
Sony • 3.990ptas. •
Shoot 'em up
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police.*
Puntuación 90%

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Global Domination
Sony • 6.990 pesetas •
Estrategia
Global Domination sigue las directrices de la Play: intenso, variado, rápido y con un control total de la acción. Quizá no guste a todo el mundo, pero sólo hay que darle una segunda oportunidad para descubrir lo bueno que es.
Puntuación 85%

Gran Turismo
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. Gran Turismo ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.
Puntuación 98%

Grand Theft Auto



Proein • 4.990 ptas. •
Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

Guardians Crusade



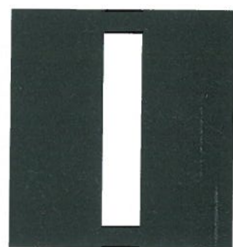
Proein • 8.990 pesetas •
Juego de rol
Es un excelente juego de rol: buenos gráficos, notable apartado sonoro y una historia interesante. Lástima que la competencia sea tan dura y que algunos fallos lo releguen a una posición secundaria.
Puntuación 86%

H

Heart of Darkness
Infogrames • 4.990 ptas. •
Plataformas en 2-D
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
Puntuación 88%

Hercules
Sony • 3.990 pesetas •
Plataformas
Aparte de unos cuantos adornos gráficos, podría tratarse de un juego SNES un poco por encima de la media, lo que equivale a un juego de plataformas normal y corriente.
Puntuación 61%

Hexen
New Software Center •
7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

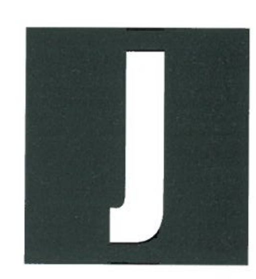


Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. •
Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

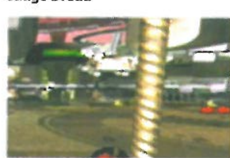
ISS Pro '98



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Fútbol
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
Puntuación 91%



Judge Dredd



Iguana Games • 8.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%



Kensei: Sacred Fist



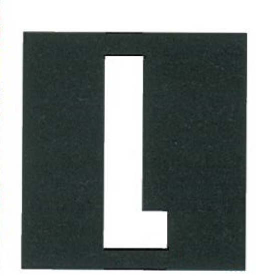
Konami • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
La primera incursión de Konami en el mundo de los beat 'em up no podía ser más alentadora. Es un juego sencillo pero directo. Es sobrio y variado. No es Tekken 3, pero nos encanta. Puede que en un primer contacto no te parezca genial, pero si profundizas...
Puntuación 90%

Klonoa
Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Knockout Kings
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Boxeo
Los chicos de *Tekken* hacen esto de las peleas mucho mejor y más rápido. Hay muchos boxeadores de verdad y su estética es realista, pero sólo está indicado para los auténticos entusiastas.
Puntuación 61%

KKND Krossfire
Infogrames • 7.990 pesetas •
Estrategia
Se erige como un auténtico bastión dentro de la estrategia de PlayStation. Es divertido, completo, intenso y está lleno de detalles de calidad. Todo un juegazo.
Puntuación 91%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. •
Puzzle
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%



Lemmings Collection
Sony • 4.990 pesetas •
Puzzle
Uno de los juegos de *puzzles* más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podrías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.
Puntuación 89%

Libero Grande
Sony • 8.490 ptas. •
Simulador de fútbol
Es un juego tan original y extraño dentro de un género tan «visistado» como el del fútbol, que no pasará desapercibido ante tus ojos. Tiene algún que otro fallo, pero en general las virtudes se llevan la palma.
Puntuación 88%

Live Wire!
Infogrames • 6.990 pesetas •
Puzzle
Un juego de puzzles de grandes gráficos, con buena música mezclada por Allister Whitehead, pero con un par de problemas que hacen que Live Wire! no llegue a ser todo lo bueno que podría haber sido.
Puntuación 65%

Lucky Luke
Iguana Games • 4.990 ptas.
Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Need for Speed Road Challenge 90%

Electronic Arts ● 8.490 pesetas ● Simulador de carreras

La mejor entrega de la serie se queda a un pasito de *GT*, Colin y compañía. Es un pedazo de juego, digno de los mejores conductores de la gris de Sony. Altamente recomendable.



Madden NFL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas.
• Simulador de fútbol americano
Un simulador de fútbol americano con toda la credibilidad del mundo. Por primera vez, Madden ha apostado por lo poligonal. Los jugadores pueden moverse con la mayor suavidad del mundo y tienes estadísticas a más no poder. El mejor de su género.
Puntuación 88%

Maximum Force



Centro Mail • 3.990 ptas.
Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero no mates a los civiles!
Puntuación 65%

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Medievil
Sony • 8.490 ptas. • Aventuras en 3-D
Estás ante un juego espléndido,



Marvel Super Heroes vs Street Fighter 85%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Beat' em up en 2-D

Es otra vuelta de tuerca al género de lucha en dos dimensiones. El carisma de los luchadores, los nuevos modos de juego y la realización técnica lo convierten en un título a tener en cuenta.



Omega Boost 94%

Sony ● 7.490 pesetas ● Shoot 'em up

Es una de las experiencias más gratificantes que puedes encontrar en el universo PlayStation. Es rápido, intenso, colorista y está lleno de detalles. Un juego que se apoderará como un vendaval de todos tus sentidos.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Point Blank 2 91%

Sony ● 7.990 pesetas ● Shoot 'em up con pistola

Una de las mejores maneras de pasar el rato. Tanto si estás solo, como si estás con otro colega o incluso si estás rodeado de ocho vecinos, la diversión está asegurada. Diviértete disparando sobre montones y montones de dianas.

divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.
Puntuación 90%

Megaman X4
Virgin • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados.
No es demasiado apto para consoleros exigentes.
Puntuación 72%

Megaman Legends
Virgin • 7.990 pesetas •
Juego de rol
El renacer de Megaman no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.
Puntuación 86%

Men in Black
Infogrames • 7.990 ptas. •
Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo vistoso.
Puntuación 82%

Michael Owen's WLS
Centro Mail • 8.490 pesetas •
Simulador de fútbol
Michael Owen no consigue plasmar su innegable magia en la segunda entrega de World League Soccer un año después. Hay muy buenos trucos y muchas habilidades por aprender, pero al final es un poco difícil y parece un poco forzado.
Puntuación 81%

MicroMachines V3
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monaco Grand Prix
Ubi Soft • 7.995 pesetas •
Simulador de carreras
Va a la par de la saga F1, aunque en el aspecto técnico puede que hasta le supere. Sólo la falta de nombres reales puede empañar un poco el increíble trabajo realizado por los chicos de Ubi Soft. Casi imprescindible, si no fuera porque hay tantos...
Puntuación 91%

Monkey Hero
Proein • 8.990 pesetas•
Juego de rol/acción
El hecho de que haya muchísimas cosas por hacer en esta aventura de dibujos animados no oculta la evidencia de que es demasiado fácil. Aunque quizá para los más pequeños pueda estar bien. No hará las delicias del jugador ocasional, pero si te gustan los juegos largos y tradicionales, es lo que buscas.
Puntuación 66%

Mortal Kombat 4
Centro Mail• 6.990 ptas. •
Beat 'em up
Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.
Puntuación 68%

Mortal Kombat Trilogy



Centro Mail • 3.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer 2
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.
Puntuación 90%

Motorhead
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%

Mr Domino
Virgin • 8.990 ptas. • *Puzzle*
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%

Music
Proein • 6.990 ptas. • Creación musical
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores.
Puntuación 85%



NASCAR '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Carreras
Aficionados a la fórmula Nascar, vuestras plegarias han sido escuchadas. *Nascar '99* es una recreación muy fiel de este deporte tan americano. Lo malo es que es un poco aburrido.
Puntuación 78%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Fastbreak '98



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

NBA Pro '99
Konami • N/D pesetas • Simulador de baloncesto
La mejor entrega de la saga —incluso con la agradable inclusión del concurso de mates— queda algo lejos del excelente Total NBA y sobre todo del maravilloso NBA Live '99. Es un buen juego, pero su estética no ha avanzado demasiado.
Puntuación 85%

NFL Blitz
New Software Center •
7.990 ptas. • Fútbol americano
Fútbol americano. ¿Demasiado para los forofos del fútbol europeo? ¡Qué va! Sin las interminables series de estadísticas y jugadas de Madden, estás ante un brutal y divertido festival futbolero. Es el mejor en su género. Si te encantan los simuladores de fútbol americano, disfruta con éste jugando una y otra vez.
Puntuación 89%

NHL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Hockey sobre hielo
Excelente diversión para los conversos a NFL pero si tienes una versión anterior, piénsatelo dos veces antes de desembolsar tu dinero. Los acabados normales le añaden profundidad y longevidad y su sonido y su imagen son esmerados. Es el mejor simulador de hockey del mercado.
Puntuación 74%

Nightmare Creatures
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%

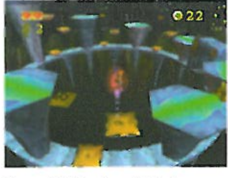


Oddworld: Abe's Oddysee
Centro Mail • 3.990 ptas.
Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%

P

Pandemonium



Sony • 3.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

Pequeños guerreros
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Aventura/*shoot 'em up*
Pequeños guerreros es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.
Puntuación 88%



SCT 2 Anna Kournikova's 94%

Sony ● 7.490 pesetas ● Simulador de tenis

Gracias a las grandes mejoras con respecto al original y a la presencia de la explosiva Anna, este juego es más apetitoso que una ración de fresas de Wimbledon servidas en la ensaladera del Master.

PlayStation Power ¡Genial!

Rollcage 94%

Sony ● 7.990 pesetas ● Simulador de carreras

Estás ante un título genial. Tienes tus músicas, tus coches y tus pistas. Se trata de uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas de este año.
Hazte con uno ya.



Silent Hill 92%

Konami ● 8.490 pesetas ● Aventura de terror en 3-D

Mancharás las sábanas. Prepárate para oír los latidos de tu corazón. Es el juego más terrorífico para PlayStation por méritos propios. Estás avisado.



Soul Reaver 96%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura/Acción en 3-D

Soul Reaver es uno de los mejores juegos para PlayStation. Esta frase tan rotunda será la misma que pronunciarás una vez hayas observado los primeros minutos del juego. Es grande, rápido, original, inquietante... impresionante.

Pocket Fighter
Iguana Games • 7.990 pesetas •
Beat 'em up
Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.
Puntuación 82%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) •
Shoot 'em up
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%

Pool Hustler
Infogrames • 7.990 pesetas •
Simulador de billar
No tan suave como Actua Pool (Gremlin), pero a fin de cuentas es un simulador de billar muy digno... si te gustan este tipo de juegos. ¿Desaparecerán los bares ante la aparición de tanto título de billar?
Puntuación 70%

Porsche Challenge
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Populous: El Principio
Electronic Arts • 8.490 pesetas •
Estrategia
Si te gusta la estrategia, te encantará. Si no la conoces demasiado, inténtalo. Populous: El Principio es, sin lugar a dudas, uno de los títulos de estrategia más recomendables del universo PlayStation.
Puntuación 89%

Poy Poy 2
Konami • 8.490 pesetas •
Puzzle
Poy Poy sigue siendo divertido para cuatro jugadores y, a la larga, aburrido para un solo jugador. Es en cierto modo original pero, ¿hacía falta una segunda entrega?
Puntuación 57%

ProPinball Big Race USA
Dinamic Multimedia • 7.995 pesetas
Simulador de máquina del millón
Big Race USA es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de máquina del millón para la gris de Sony. El realismo, la cantidad de retos y su perfección técnica lo elevan hasta cotas impresionantes. Su único punto negro: la nula variedad de tableros.
Puntuación 83%

Project Overkill

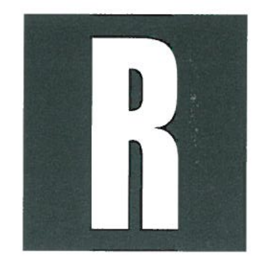


Centro Mail • 5.990 ptas. •
Shoot 'em up
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psybadek
Sony • 7.990 pesetas • Simulador de hoverboarding
Buena estética y buen sonido, pero un poco disparatado. Es casi imposible controlar el *hoverboard* y Psybadek no acaba de decidirse a ser un juego de aventuras o de carreras.
Al final no es ninguna de las dos cosas. Un intento no muy exitoso de lograr algo nuevo.
Puntuación 61%

R

R-Type Delta



Sony • 7.990 pesetyas •
***Shoot 'em up* en scroll lateral**
Se erige como el verdadero rey de los juegos de naves para PlayStation. Su jugabilidad y un apartado técnico envidiable lo convierten en un producto altamente recomendable.
Puntuación 89%

Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Resident Evil DC
Iguana Games • 3.990 ptas.
Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Resident Evil 2
Virgin • 8.990 ptas. •
Aventuras
La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.
Puntuación 97%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Aunque *Revolution* (abajo) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 1.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Rival Schools
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Rival Schools es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
Puntuación 94%

Road Rash 3D
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Rogue Trip
Centro Mail • 6.990 pesetas •
Shoot 'em up
Los creadores de Twisted Metal no debían haberse molestado con este título. Sólo tienes que escoger un buen par de ruedas, equiparte bien y dirigir a un grupo de desvalidos turistas. Una extraña idea, pero no por ello menos innovadora.
Puntuación 60%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%

Rugrats
Proein • 7.990 pesetas •
Plataformas
El juego es demasiado sencillo. No invita a jugar a nadie que sea mayor de cinco años. Si te dejas guiar por la serie de televisión, el juego te decepcionará, pero si te encanta *Rugrats: Aventuras en pañales*, es tu juego
Puntuación 50%

Running Wild
Sony • 6.990 pesetas •
Simulador de carreras
Se trata de un juego original de planteamiento y entretenido en los primeros compases. Es rápido, pero demasiado repetitivo. ¿Lo mejor? La pantalla partida para cuatro jugadores.
Puntuación 75%

Rushdown
Centro Mail• 7.990 pesetas
Simulador deportivo
Rushdown es un título que tiene muy buenas maneras pero que da como resultado únicamente una buena intención. De todas formas, ofrece momentos de diversión y tres juegos en uno. En la variedad está el gusto.
Puntuación78%



S

S.C.A.R.S.
UbiSoft • 4.995 ptas. • Carreras
¿Una partidita a *Mario Kart?* A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
Puntuación 81%

Sentinel Returns
Centro Mail • 7.490 ptas. •
Estrategia
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
Puntuación 68%

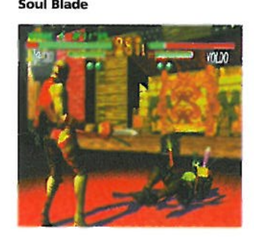
Shadow Gunner
Ubi Soft • 4.995 ptas. •
Acción en 3-D
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
Puntuación 69%

Shadow Master



Centro Mail • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Soul Blade



Sony • 3.990 pesetas • Lucha
Namco casi ha superado su increíble Tekken con este juego. Los magníficos personajes luchan en espléndidos ambientes en 3-D haciendo alarde de asombrosos movimientos de artes marciales. Cómpratelo y te aficionarás del todo a la acción con una espada o cuchillo en la mano.
Puntuación 94%



Speed Freeaks 89%

Sony ● 8.490 pesetas ● Carreras de karts

Speed Freaks lleva a lo más alto las carreras de karts. Es divertido, rápido y atesora un apartado técnico envidiable. Lástima que sea tan difícil. Por suerte, si juegas con otros tres colegas, no sufrirás tanto.

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Sports Car GT
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Simulador de carreras
Sports Car GT es un compendio de virtudes que parece que no convergen en ningún punto. Casi todos los elementos son positivos, pero la falta de cohesión le impide llegar más lejos.
Puntuación 75%

Spyro The Dragon
Sony • 8.490 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.
Puntuación 94%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda.
Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

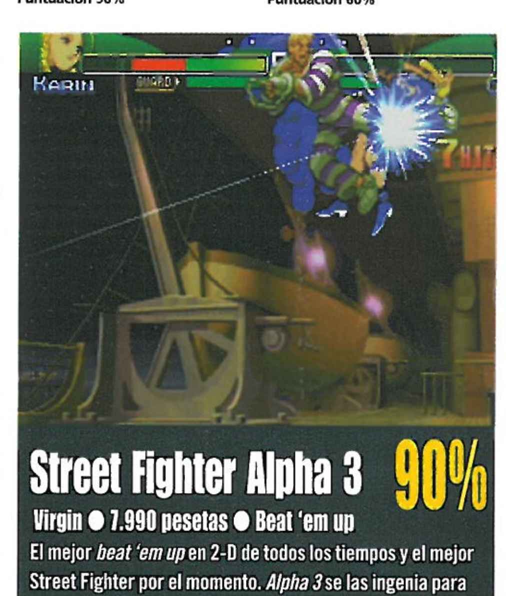
Street Fighter Collection 2



Virgin • 6.990 pesetas •
Beat 'em up
Reunir en un solo título tres de las primeras andanzas de la serie Street Fighter puede ser una excelente idea para los nostálgicos, pero en nuestra opinión la nostalgia no da para mucha diversión en los tiempos que corren.
Puntuación 68%

Streak
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Carreras
Existe un gran potencial para este juego al estilo de Regreso al futuro, paseando por las calles de América sobre un veloz hoverboard. Lamentablemente, los chicos de GTI se han percatado de ello y se las han ingeniado para terminar haciendo un juego confuso y tonto.
Puntuación 67%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%



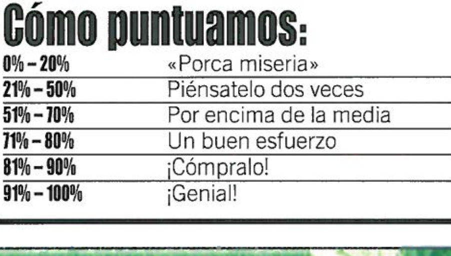
Street Fighter Alpha 3 90%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Beat 'em up

El mejor *beat 'em up* en 2-D de todos los tiempos y el mejor Street Fighter por el momento. *Alpha 3* se las ingenia para elevar a un nuevo nivel la categoría de «arcade perfecto».



A-Z Clasificados



Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

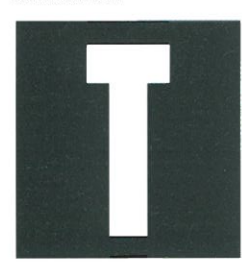


Syphon Filter 94%

Sony ● 8.490 pesetas ● Aventura/Acción en 3-D

Es una lástima que se lancen al mercado dos títulos tan magníficos como son *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter* prácticamente a la vez, ya que probablemente este último no obtendrá la atención merecida. Si puedes comprar los dos, hazlo.

Supercross '98 Jeremy McGrath
Iguana Games •
3.990 ptas. • Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%



T'ai Fu
Proein • 8.990 pesetas •
Plataformas/*Beat 'em up*
Con su estética, su argumento y su poderoso apartado técnico hubiera llegado muy lejos si no fuera por un desarrollo conocidamente repetitivo. De todas formas, si eres un amante de este tipo de juegos, no te defraudará.
Puntuación 81%

Tank Racer
Virgin • 7.990 pesetas • Carreras
Es un juego de carreras sólido. Pero como ya habrás adivinado, correr a bordo de un tanque no es tan emocionante como hacerlo en un bólido. La parte de artillería es la más divertida, pero eso es todo.
Puntuación 79%

Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tenchu
Proein • 8.990 ptas. • *Ninja 'em up*
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de Bushido Blade y Metal Gear Solid para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
Puntuación 87%

Test Drive 5
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Carreras
Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras.
Aunque su modo Replay al estilo de Gran Turismo no llega a niveles de asombro
No deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.
Puntuación 78%

The Fifth Element
Sony • 7.990 ptas. • Puzzle en 3-D
No se trata de Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son demasiado sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Simulación de gestión
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

Tiger Woods '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Simulador de golf
Tiger Woods '99 es un producto que combina, con cierta sabiduría, la jugabilidad típica de un juego de golf con el marketing más inteligente. Si admiras a Tiger Woods, te encantará. Si te gusta el golf, te divertirás.
Puntuación 76%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony • 3.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Sólo tendrás unos pocos días de entretenimiento.
Puntuación 83%

TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

TOCA 2

Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá... Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. El no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como GT pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.
Puntuación 93%

Tomb Raider



Proein • 4.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2



Proein • 4.990 ptas. •
Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

Tombi
Sony • 6.990 ptas. •
Plataformas
Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas.
Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.
Puntuación 81%

Tommi Makinen Rally



Infogrames • 7.990 ptas. •
Carreras
Ciento treinta circuitos diferentes y un editor de pistas en 3-D contribuyen al fácil recoge-y-juega simulador de rallies. Si vas a aguantar mucho rato jugando, es discutible, pero aún queda mucha carrera por delante.
Puntuación 64%

Total NBA '97
Iguana Games • 3990 ptas. •
Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido.
Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso.
Puntuación 70%

Track & Field
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Machacacontroles
Apretando botones (o aporréandolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%



The Granstream Saga 90%

Sony ● 6.990 pesetas ● Juego de rol

Estás ante una de las más agradables sorpresas para la Play de los últimos tiempos. Argumento genial, gráficos estupendos, música brillante, jugabilidad a tope... Lástima que no esté traducido al español.

Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. •
Exploración submarina
Es una auténtica joya.
Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola.
Puntuación 93%

Triple Play Baseball 2000



Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Béisbol
Triple Play Baseball 2000 es, posiblemente, el mejor título de béisbol que existe en el catálogo para PlayStation. Su apartado técnico es una maravilla, lleno de detalles de lujo.
El problema es que se trata de un juego de simulación de béisbol, un deporte poco arraigado en nuestro país.
Puntuación 75%



UEFA Champions League



Proein • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol
Si hubieran trabajado más en el apartado de simulación que en el del archivo, otro gallo cantaría. Como no es así, estamos ante un juego que podría haber sido y que se ha quedado en el camino.
Puntuación 70%



Tekken 3 93%

Sony ● 3.990 ptas. ● Beat 'em up

Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.



Tomb Raider 3 95%

Proein ● 8.990 pesetas ●
Aventura gráfica en 3-D

Tirarás el Pad por los suelos en un ataque de rabia pero volverás a recogerlo en cuanto te des cuenta de tu error. Es un juego difícil, así que no digas que no te hemos avisado. Pero, por encima de todo, es una obra de arte.



Um Jammer Lammy 91%

Sony ● 7.490 pesetas ● Guitarra 'em up

Um Jammer Lammy recoge el testigo de PaRappa y lo lleva más lejos, si cabe. Es mejor, más largo y presenta más opciones. Su punto flaco estriba en la dificultad de seguir algunas secuencias pero, por lo demás, es genial y muy divertido.

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

V2000
Ubi Soft • 4.995 ptas.
Shoot 'em up
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
Puntuación 61%

No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
Puntuación 88%

Wild Arms
Sony • 6.990 ptas. • Juego de rol
¿Cansado de Final Fantasy VII? Wild Arms debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?
Puntuación 79%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%



Warzone 2100 85%

Proein ● 8.990 pesetas ● Estrategia

Este título se convierte en una alternativa muy interesante a los programas de estrategia pura y dura y a los arcades natos. Es muy bueno y está lleno de detalles de calidad, aunque un mejor acabado le permitiría llevarse una mayor puntuación.





V-Rally
Centro Mail • 4.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras.
Puntuación 90%

Versus
Proein • 8.990 ptas • *Beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing 2



Centro Mail • 8.490 ptas. • Simulador de boxeo
Más movimientos, boxeadores y ambiente que en el original. Captura la sudorosa violencia del boxeo con una gran naturalidad. Pero sólo lo recomendamos para los amantes de este deporte. No tiene el ritmo ni la fascinación de otros juegos de lucha al estilo de Tekken.
Puntuación 76%

Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

Viva Football



Virgin• 4.990 pesetas • Simulador de fútbol
Un juego ideal para rememorar viejos mundiales. Lástima que su jugabilidad sea tan mala. Podría haberse convertido en el campeón, pero se ha quedado en los cuartos de final. Qué le vamos a hacer.
Puntuación 70%

War Games



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de C&C y Return Fire combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción
Puntuación 86%

Warhammer: II



EA • 7.990 ptas.• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. Un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Wayne Gretzky '98
Centro Mail •
4.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

WCW Thunder
Proein • 8.990 pesetas • Lucha
Un título irresistible para los aficionados a las escenificaciones de cualquier enfrentamiento de WCW o de WWF, pero el sistema de control pondrá a prueba tu paciencia.
Puntuación 69%

Wild 9



Centro Mail • 8.490 ptas. • Plataformas

Wipeout 2097



Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

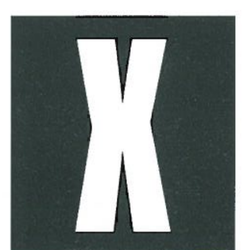
World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. • Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

Wreckin' Crew
Centro Mail • 6.990 ptas.• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

WWF Warzone



New Software Center • 7.990 ptas. • Boxeo
Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.
Puntuación 80%



Xenocracy



Ubi Soft • 4.995 ptas. • Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas.
Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento.
Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%

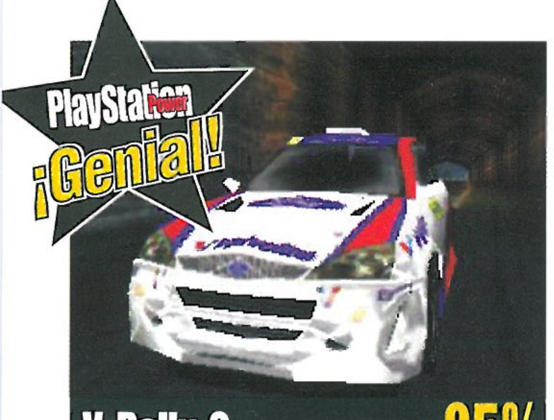
X-Men Vs Street Fighter
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo.
Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%



Zero Divide 2



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Zero Divide 2 es mejor que su antecesor. Pero sus intenciones no llegan demasiado lejos en un terreno, el de la lucha, de por sí ya muy competitivo en el universo de la Play.
Puntuación 63%



V-Rally 2 95%

Infogrames ● 8.990 pesetas ● Carreras

Es divertido, intenso, jugable, largo, lleno de detalles... Tiene una realización técnica impresionante y montones de atributos más. *V-Rally 2* es un juego obligado para los amantes de la conducción.



X Games Pro Boarders 81%

Sony ● 7.990 pesetas ● Simulador de snowboard

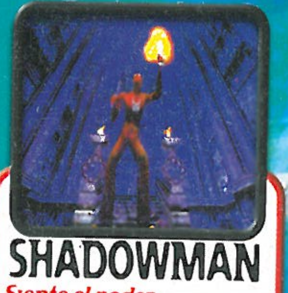
Divertido y jugable donde los haya. Si no hubiera aparecido *Cool Boarders 3*, aún sería mejor. Si no tienes ninguno de los dos, ya sabes lo que toca...



Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)

965 71 80 79
FAX 965 70 38 35

...NO BUSQUES MÁS...TENEMOS LO ÚLTIMO AL MEJOR PRECIO... NO BUS

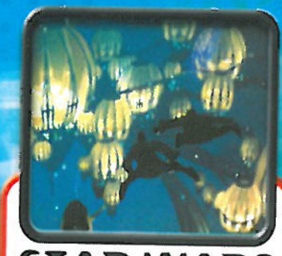


SHADOWMAN
Siente el poder de la mágia negra.





CONSOLA DUAL SHOCK + MANDO 20.990 ptas.
OFERTA VALIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS.



STAR WARS
EPISODIO 1
La amenaza fantasma





MISSION IMPOSSIBLE
EN PSX!



CROC 2
Vuelve con nuevas aventuras







- Vibración para juegos compatibles.
- Control sensibilidad.
- Analogo/digital
- Fácilmente acoplable a la mesa
- Pedales separados. • LEDs para funciones de acelerar, frenar, etc.

SOUL REAVER
LEGACY OF KAIN
Te devorará el alma



serie PLATINUM
RESIDENT EVIL 2
TEKKEN 3
MEDIEVIL

BUSCA tu tienda MGK mas cercana

ALICANTE
- ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - PROXIMAMENTE
- TORREVIEJA: Pza. Mig. Hernández, 2 - Tel. 965 70 49 83

ALMERIA
- ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20

ASTURIAS
- OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04

BADAJOZ
- MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 7

BALEARES
- IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01

MALLORCA
- MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 1

BARCELONA
- Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
- Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
- C/. Torroella de Montgri, 5 -Tel. 933 11 81 24
- TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54

STA. Mª DE PALAUTORDERA:
- C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54

BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
- C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
- CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42

BLANES
- C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84

CACERES
- PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21 Tel. 927 22 37 7

CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
- C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27

CORDOBA ★
- Avda. Jesus Rescatado, 2 - Tel. 957 76 46 12

GRANADA
- Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21

HUELVA
- Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
- ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
- LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 - Finca España Tel. 922 65 76 05

FUERTEVENTURA
- P. DE ROSARIO: C/. 23 Mayo, 89 Tel. 928 53 00 5

LANZAROTE
- ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05

LA CORUÑA
- C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42

NARON
- Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03

LLEIDA
- Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64

LUGO
- C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83

MONFORTE DE LEMOS:
- C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69

MADRID
COLLADO VILLALBA:
- Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05

MURCIA ★
- C/. Pux Marina, 2 Bajo - Tel. 968 22 26 19
- Pza. Cruz Roja, 3 - Tel. 968 22 37 74

MAZARRON:
- Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50

CARTAGENA:
- Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 6

SAN SEBASTIAN
- Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63

SANTANDER
- Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
- EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 8

SEVILLA ★
- ECIJA: C/. Arroyo, 9 - Tel. 954 83 03 05

TARRAGONA ★
- C/. Mallorca, 37 bajo dcha. - Tel. 977 25 29 06

VALENCIA
- ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22

VIZCAYA
- SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 1

★ - NUEVA TIENDA

Y NO TE QUEDES SIN...



mando de última generación compatible con...
GRAN TURISMO 2
V-RALLY 2
RIDGE RACER TYPE 4...



¡UNETE AL CLUB!
con tu primera compra te hacemos socio de nuestro club - y te obsequiamos con un estupendo regalo!

PIENSAS ABRIR UNA TIENDA? M·G·K TE LO PONE FACIL!

Línea Atención Franquicia
965 71 71 27



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME

PlayStation Magazine

PlayStation Básico





PlayStation Power







Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71